МАЙ 2001 • Цена 6,90 лв.

СПИСАНИЕ

# PlayStation

БРОЙ 8

PlayStation

ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

## THE SIMPSONS WRESTLING

ПЕРДАХ ДО НЕСВЯЯЯСТ!

Странни оръжия, странни схватки...

Странното семейство – в игра за PlayStation!

## НА ДИСКА

C-12: FINAL RESISTANCE

LIBERO GRANDE INTERNATIONAL

THE SIMPSONS WRESTLING

MORT THE CHICKEN

CALIFORNIA WATERSPORTS

FATAL FURY: WILD AMBITION

SAMURAI SHOWDOWN: WARRIORS RAGE

PANZER FRONT

RUGRATS IN PARIS

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

## РАЗМЕРЪТ ИМА ЗНАЧЕНИЕ

На път, на почивка, на гости – PSone може да бъде винаги с теб!

Благодарение на миниекрана!

По-точно, на миниекраните...

## FORMULA ONE 2001

Свистящи гуми, шеметна скорост...

Вече си на старта с новата *F1*!

Грабвай волана, пали двигателя – твой ред е!

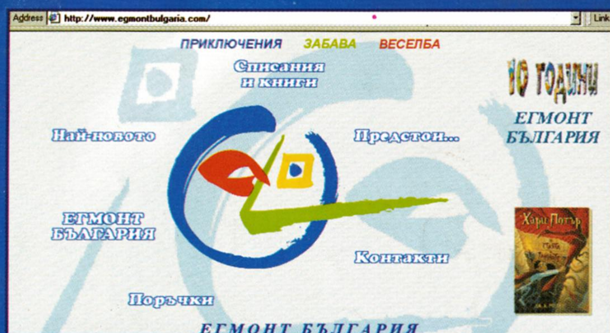

ISSN 1311-7033
08
9 771311 703003



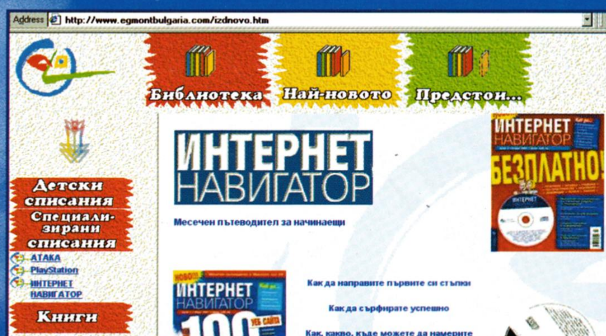
ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

■ UEFA CHALLENGE ■ TECHNOMAGE ■ LEGO ISLAND 2 ■ FATAL FURY: WILD AMBITION ■
■ SAMURAI SHOWDOWN: WARRIORS RAGE ■ QUAKE III REVOLUTION (PS2) ■
■ THE SIMPSONS WRESTLING ■ TIME CRISIS PROJECT TITAN ■ SUPERCROSS 2001 ■
■ FREESTYLE SCOOTER ■ THE EMPEROR'S NEW GROOVE ■




www.egmontbulgaria.com






# В ТВОЯ НОВ ДИСК






# БРОЙ 8
# МАЙ 2001




## ТОП 5 НА БРОЯ



ПЪЛНОТО СЪДЪРЖАНИЕ — ПРЕЛИСТИ И ВИЖ!

## НОВИНИ ЗА КЪСМЕТЛИИТЕ

### Резултати от надиграването в брой 6 и 7

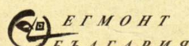
03



Articles in this issue, translated or reproduced from **"The Official PlayStation Magazine"**, are copyright or licensed by Future Publishing Limited, UK 2001. All rights reserved.
For more information about this and other Future Publishing Magazines via the World Wide Web contact **http://www.futurenet.co.uk/home.html**



Издава „Егмонт България"
ул. „Христо Белчев" 21, 1000 София
mail@egmontbulgaria.com
Отпечатано в „Полиграфия" АД, Пловдив



СПИСАНИЕ PlayStation ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

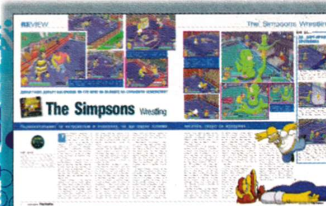
# СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 8
МАЙ 2001










## BLUEPRINTS




12 UEFA Challenge


14 Technomage


16 Lego Island 2

14 Technomage

## PREVIEWS




22 Размерът има значение


34 Formula One 2001


37 Samurai Showdown: Warriors Rage

## REVIEWS




49 NBA Hoopz

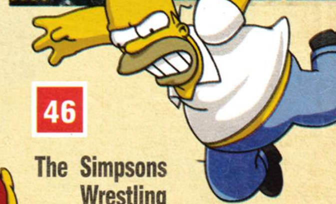

56 The Emperor's New Groove


54 Toy Story Racer

## И ОЩЕ




50 Time Crisis Project Titan


46 The Simpsons Wrestling

# НОВИНИ ЗА КЪСМЕТЛИИТЕ

# РЕЗУЛТАТИ ОТ НАДИГРАВАНЕТО

## БРОЙ 6

## CRASH BASH

**Макар че въпросът в брой 6 хич не беше труден, май поизпоти доста от PlayStation феновете, които се надигравах. Ето ти една възможност да си го припомниш:**

***Въпрос:***

**Кое е последното засега заглавие от поредицата с Краш, откъдето са и тези кадри?**







***Верен отговор:***

**в) *Crash Bash***



**И ТАКА... В оригинална маркова фланелка със симпатягата Краш ще се издокара Николай Пашов от Казанлък. Това е името на най-големия щастливец при жребия!**

## БРОЙ 7

## C-12

***C-12,* разбира се, не прилича нито на хокей, нито на футбол, нито на анимация за деца. Най-малко на последното! Така че... какво остава? Но ти, разбира се, и сам знаеш, че в *C-12* се усеща влиянието на *MGS*.**

**А ти си припомни въпроса...**

***Въпрос:***

**На коя от изброените игри прилича *C-12*?**

***Верен отговор:***

**б) *Metal Gear Solid***






**И ТАКА... Чантичка за дискове получават:**
**Биляна Григорова от Криводол, Павел Желев от Поморие и Мирослав Игнатов.**



**иТрите фланелки са за:**
**Велислав Димитров от София, Ивайло Пушков от с. Крушари и Момчил Кръстев.**



**Те спечелиха наградите при тегленето на жребия сред отговорилите правилно на загадката от брой 7. Честито!**

## ЩЕ СТАНАТ ЛИ ИГРИТЕ ПО-ЧОВЕЧНИ ОТ ЧОВЕКА?

- △ Най-реалистичните врагове, създавани някога
- □ Двупосочна интерактивност в геймплея
- ✕ Виртуалните противници ще могат да се самообучават
- ○ Дали по-добрият изкуствен интелект ще измести онлайн гейминга?

# ИНТЕЛЕКТЪТ ПОД ЛУПА

**Скоро технологията ще напредне дотолкова, че ще ти бъде трудно да различиш истинските „човешки" противници от изкуствено генерираните.**

Едни от най-великите умове в света са се заключили в лабораториите си. Не обаче за да създават лек срещу печално известните болести на съвремието ни, нито пък за да разгадават тайната на вселената. Тяхната цел номер едно е, пердстави си, да успокоят геймърите, че в бъдеще ще могат да изпитат на собствен гръб нови, ужасяващо реалистични форми на изкуствения интелект.

**Междуроботни войни**

Някои от шефовете в Sony и Namco имат сериозно участие във футболната лига AIBO, програмирайки отбори от четирикраки роботи, които да играят футбол един срещу друг. И все пак не само компаниите, които произвеждат игри, работят по проекти с роботи, реагиращи на заобикалящата ги среда и човешкото присъствие. Най-голямата лаборатория в света за изследвания в областта на изкуствения интелект всяка година провежда мероприятие, наречено „Робокупа". Отбори, съставени от роботи, водят битка на терен с големината на маса за тенис. Комплексността на програмирането е елементът, който гарантира победата. Роботите, всеки от които има свой собствен процесор, сами определят позицията на топката, разположението на играчите (било то противникови, или не), преди да направят какъвто и да е ход – да запазят топката или да блокират противников нападател.

Какво може да се направи по въпроса с цената на микрочиповете? Ами като резултат от програмирането са създадени сложни движения, които щом бъдат „преведени" за видеоигрите, машините ще могат да „играят" не по-зле от кой да е противник човек. Такива проекти тутакси те карат да се замислиш за важността на Интернет и мястото, което глобалната мрежа ще заеме в света на игрите. В края на краищата, ако противниците ти се държат точно като хора, ще имаш ли нужда от истински противници въобще?

**Очи в очи с бъдещето**

И още нещо. Учените от Технологичния институт на Масачузетс, САЩ, създадоха робот, който има лицеви реакции. Построиха също и движеща се гумена маска, която може да повтаря движенията на лицето ти. Ако например се усмихнеш, тя тутакси повтаря действието. Което означава, че с помощта на уеб камера компютърните герои ще могат да реагират смислено на твоите собствени реакции. Предимствата от всичко това за RPG игрите, където непрекъснато си изправен лице в лице с няколко персонажи, са повече от очевидни. Помисли си само колко по-увлекателна ще бъде една игра, ако можеш да изразяваш емоции дори с лицето си, а не само с пръсти.

Някои изследвания и разработки в този институт показват, че роботите демонстрират зачатъци на умение за самообучение. Могат да реагират на съответни стимули, без да е необходимо да бъдат програмирани за това, само като използват базата данни, внедрена в паметта им. Можеш ли да си представиш какъв зашеметяващ видеогеймплей ще се получи с предстоящото навлизане на фотореалистичната графика във взаимодействие с такива „умни" компютри? Представи си как си притиснал невъоръжен вражески войник и наблюдаваш фотореалистичното му треперене, причинено от страх (естествено!), докато насочваш оръжието си към него. Ако свалиш оръжието, лицето му ще се изкриви в измъчена усмивка, а тя пък ще премине в истински ужас, щом го прободеш в гърдите. ■

Ако търсиш информация за изкуствения интелект в Мрежата, провери на следните адреси:

**www.ai.mit.edu/projects** – списък с лабораторни проекти и изследвания на Технологичния институт на Масачузетс.

**www.world.honda.com/robot** – информация относно хуманоидните роботи на „Хонда".

**www.robocup.org** – страница на организаторите на ежегодния футболен турнир за роботи „Робокупа" (Robocup).



## КАКВО МОГАТ ДА НАПРАВЯТ МЕЧТИТЕ

Създаването на изкуствен интелект, който да подобри реакциите в игрите и да направи роботите чувствителни спрямо околната среда, не е толкова отдалечено в бъдещето, както може би ти се струва. Японският гигант в производството на игри Takara наскоро разкри подробности за проекта си Dream Force 01 – робот, който може да бъде контролиран от разстояние, да се подчинява на речеви команди по мобилен телефон. Той е продукт на 6-годишен усилен труд и експерименти. Най-забележителното при тази играчка е новото допълнение към нея, което Takara доусъвършенстват в момента. Приспособлението за главата, осигуряващо „способността за виждане" на робота, скоро ще бъде факт, така че ще видиш резултатите от командите си от неговата гледна точка. В съчетание с Интернет технологията това може да ти позволи да контролираш хуманоиди във футболен мач чак на другата страна на земното кълбо и да виждаш действието от „първо лице", тоест през очите на футболиста. Или пък можеш просто да разлееш бирата на баща си в съседната стая и да гледаш как той беснее.



# LOADING

## 100% НОВИНИ ОТ СВЕТА НА PLAYSTATION...

## В ТОЗИ БРОЙ...








**„Друсането на минито ще ти се стори малко прекалено, защото в *The Italian Job* ще профучаваш покрай бързо движещи се коли без никакви предупреждения"**

***Купър със специален товар.*** *Трите минита – сърцевината на филма, са основното ти превозно средство в аферата за открадването на златните кюлчета*

**OFFICIAL EXCLUSIVE!**

ОТ ПРЪВ ПОГЛЕД

# МИНИЧУДО

### ИДВА ЛЯТОТО, А С НЕГО И ЕДНА УЖАСНО ИНТРИГУВАЩА ИГРА, СЪЗДАДЕНА НА БАЗАТА НА ФИЛМ – *THE ITALIAN JOB*

**Запали двигателя и... карай право към Шефилд, за да видиш резултата от поредното използване на филмов лиценз. Доволна усмивка бързо-бързо ще се появи на лицето ти – играта *The Italian Job* се очертава като нещо, което не бива да пропускаш.**

Разработена от Pixelogic и с издател SCi, играта ще използва максимално възможностите на лиценза и в нея ще звучи саундтракът, включващ хита *Self Preservation Society*. *The Italian Job* е озвучавана от актьори, а първите откъси, които могат да се чуят, бяха записани от самия мистър Кейн.

*The Italian Job* е базирана на мисии игра – в стил *Driver*. Тя има различни режими, но силата ѝ е в режима *The Italian Job*, който следва сценария на филма (виж информацията в карето за филма). Ти събираш бандата си в Лондон, пътуваш до Торино, за да осъществиш обира, след което отпрашваш за Алпите, опитвайки се да намериш сигурност. До този момент мисиите включват преследвания с други превозни средства, блъскане в сгради покрай патрулиращи коли, измъкване от ченгета, разнасяне на специални пратки. Има и голямо разнообразие от мисии, които трябва да бъдат минати за определено време. В една от тях ще трябва да задигнеш Ленд Роувър от влака, с който го превозват, преди да се е появил законният собственик и да си го е прибрал.

Работата върху играта, започнала преди повече от 12 месеца, показва следното. Графиката е на високо ниво и разкрива убедителност, каквато липсва на *Driver 2*. Нивата са големи, а изпипаните пейзажи са базирани на истински улици, при това не механично копирани – нещо, което се забелязва в заглавията на Infogrames (освен всичко друго, ти ще можеш и да излизаш от колата).

Ако нещата потръгнат, играта става наистина скоростна. Ти хвърчиш наоколо, карайки едно мини – славната количка, която толкова пъти те е спасявала. Ще трябва да участваш в преследвания с бронирани коли,





*Право към облаците.* Няма опасност да си късаш непрекъснато нервите със задръстванията. Издигни се към облаците и се измъкни с лекота от най-натоварените часове



патрулки и още дузина различни превозни средства. Друсането на минито ще ти се стори малко прекалено, защото в *The Italian Job* ще профучаваш покрай бързо движещи се коли без никакви предупреждения.

„Лицензът определено ни дава голямо предимство, но ние все пак бяхме наясно, че при една игра има по-специални изисквания" – обяснява Брайън Рейнолдс, мениджър в Pixelogic. Всъщност ще включим всички силни моменти от филма, например състезанието в тунела, сцените във фабриката на „Фиат" и дори сватбата на площада в Торино, на която без покани се озовават Чарли и момчетата. А да, за изобразяване на незабравимото взривяване на микробус, най-вероятно ще бъде използвано FMV.

Взимайки съвсем присърце състезанието за възможно най-добър геймплей, в Pixelogic са прибавили няколко допълнителни режими, които се отключват след успех в основната нишка на действието. Режимът Freeride е нещо повече от една обиколка на града в стил *Driver*. Части от нивата ще се откроят като изискващи особени умения и в тях ще можеш да блеснеш с всичките си способности.

В режима Challenge има специални участъци, в които ти трябва да изпълняваш скокове, да правиш завои с ръчната спирачка и да осъществяваш за време други подобни трикове – още един пример за ангажимента на Pixelogic да използва енджин, подкрепящ играта в опита ѝ да ти предложи повече за парите, които си дал.

При режима Checkpoint ти се движиш из Лондон, Торино и Алпите, а изискването към теб е да достигаш до междинните етапи за точно определено време. В друг подобен режим с работното наименование Destructor трябва да летиш с максимална скорост по трасето и да събаряш наредените конуси.

Цялостната атмосфера е в духа на 60-те, а всяка мисия ще бъде предшествана от брифинг, в който ще ти бъдат обяснявани целите. Дотук добре, обезпокояваща е само липсата на режим, в който двама играчи могат да се състезават при разделен екран. „Ние предпочитахме да фокусираме цялото си внимание върху създаването на брилянтна игра за един участник, но въпреки че това е нещо второстепенно, можем да включим и елементи за двама" – разяснява ни Рейнолдс. Подобни възможности вероятно ще бъдат реализирани под формата на състезания за време, в които двамата участници ще се редуват кой да играе.

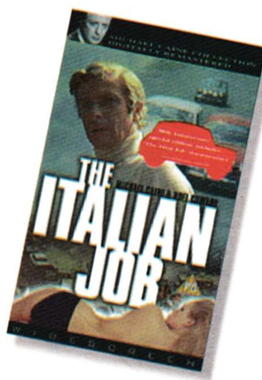
Проектът е наистина впечатляващ и ако от Pixelogic постигнат дори половината от това, което са замислили, пак ще се получи стойностна игра. Още добри новини за собствениците на PS1. ■

## ФИЛМЪТ

### СЕКС, КОЛИ И ПРЕСТЪПНИЦИ

***The Italian Job* е най-оригиналната и най-добрата пародия, която британци са успели да направят на гангстерските филми.**

В класическото заглавие от 1969 Кейн играе в ролята на Чарли, Ноел Коард е хвърленият зад решетките мафиотски бос, а Бени Хил – смахнатият професор. Със своята банда – по-отвратителна от рейс, пълен с футболни запалянковци, Чарли се опитва да открадне от Торино злато на стойност милиони лири. Най-силните моменти, потикващи SCi да направи от филма игра, са невероятните преследвания по малките италиански улички, докато коли мини купър се опитват да се измъкнат от преследвачите си. Ако не си гледал филма, не губи време – потърси го!




## НА БЪРЗИ ОБОРОТИ

### ЧИПОВЕ, ЧИПОВЕ

Simplex Solutions, създателят на чипа PS2, разкри новината, че новият чип PlayStation3 (с кодовото название PS3) ще бъде два пъти по-голям от PS2, но затова пък ще бълва изумителните 75 милиона полигона в секунда. Докато PS2 може да се похвали със значителните 32 MB оперативна RAM памет, то PS3 ще разполага с главозамайващите 256 MB.

### ГЕРОИТЕ ОТ PEANUTS И PLAYSTATION

С получаването на лиценз за героите от Peanuts, Infogrames започва разработването на игра за Снупи и неговите приятелчета със странна форма на черепите. Заглавието се очаква по-късно тази година.

### НОВИ SF НА ХОРИЗОНТА

Феновете на *Syphon Filter* могат да бъдат щастливи. До края на годината те ще видят любимия си познайник Гейб Логан – този път в донякъде ново амплоа. Очакванията са, че играта ще появи през октомври или ноември, въпреки че това съобщение все още не е потвърдено от SCEE.

### МАНИЯ ЗА СИЛНИ УСЕЩАНИЯ

*Take 2* подготвя ново състезание с кросови мотори. Играта *Motocross Mania* ще има три режима –. Supercross, Motocross и Freestyle, а състезанията ще протичат както на открити, така и на закрити терени. Разработчиците се заканват, че силата на играта ще бъде в ефектните акробатични номера.



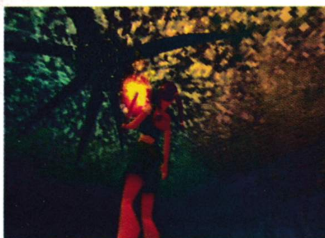
***Високо.*** *В Motocross Mania често ще бъдеш във въздуха!*

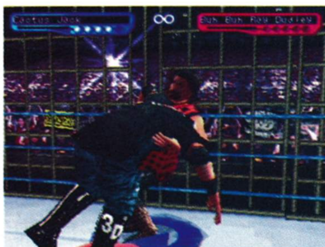
### ДОГОВОР ЗА ВОЛАН

Sony пуска на пазара ново кормило, което е направено специално за нейната игра *F1 2001* (виж страница 34) и ще бъде съвместимо с PS1 и PS2. Вероятно то ще може да се използва и за други заглавия.

### ДЕНОНОЩНО

Италианската телевизионна компания Digital Brother планира да пусне през март канал, който ще бъде посветен само на игри и който ще излъчва 24 часа без прекъсване. Името на този геймърски рай ще бъде Game Network. Повече подробности можеш да намериш на адрес: www.game-network.net.








ТЕЛЕФОНИ И ИГРИ

# COMMUNICATION STATION

## Край на бърборенето по телефона – две нови сделки свързват мобилните телефони с PSone

**След като толкова много се изговори за потенциалните възможности на PSone за свързване с мобилни телефони, най-накрая има и някакъв реален резултат. Японците вече могат да свързват своята нова мъничка конзола с мобилен телефон. В специално заявление Sony обявиха още, че вече има подписано споразумение и с телефонния гигант Vodaphone.**

Сделката с Vodaphone означава, че за геймърите от Великобритания например онлайн услуги за конзолите вече не са далечна мечта, а нещо, което ще може да бъде изпробвано съвсем скоро. Sony са подписали договор също така и с други компании за мобилни телефони от различни точки на планетата – Съединените щати, Италия, Хонконг, така че слънцето ще огрее не само Страната на изгряващото слънце. Нещо повече – технологията ще бъде разработвана в Блайтли.

Първата стъпка, която се очаква, е Sony и Vodaphone е да създадат възможност за SMS и WAP услуги – те биха позволили на геймърите да получават трикове и чийтове през мобилния си телефон. На един бъдещ етап, когато хардуерът ще е достигнал необходимото ниво на развитие, мобилният ти телефон ще се свързва посредством кабел и ще изпълнява ролята на модем за твоя Psone. Ще бъде разработен също така и софтуер, който ще ти позволява да сърфираш в мрежата и да влизаш в специални сайтове за PlayStation. Ако устройството работи по начин, подобен на другите устройства за свързване с Интернет, ще можеш да изпращаш и получаваш електронни писма, да влизаш в сайтове без ограничения и като цяло – да правиш повечето от нещата, за които досега ти е трябвал PC.

За геймърите в Япония това вече е факт, макар и с използването на друга мрежа. Там се продава наконечник за мобилните телефони на DoCoMo, съвместими с I-mode (това е най-голямата подобна услуга в Япония), който ще им даде възможност да разглеждат със своя Psone WAP страници. Щом разработчиците започнат да използват новата технология, връзката ще добави специални нововъведения към игрите. Твоят мобилен телефон ще се превърне в нещо като Pocket Station от второ поколение. Скоро в Япония ще бъде пусната игра в стил тамагочи, така че спокойно ще можеш да отглеждаш анимационна котка в телефона си! ■



***По Мрежата.** В един определен момент твоят PSone ще ти позволява да сърфираш в Интернет и да изпращаш електронни писма*







***Време за оръжия.** С насочването на The Matrix и Terminator към PS1 продължава безмилостната война между хората и изкуствения интелект*

ПО СЦЕНАРИЙ

# БОРЦИ ЗА СВОБОДА

## През 2002 ще излязат игрите *The Matrix* и *Terminator*

**Представяме ти новини за две заглавия, които могат да обърнат хода на борбата със злите компютри. Лицензът за *The Matrix* беше отмъкнат от Interplay, а този за *Terminator* остана за Infogrames. И двете заглавия ще имат версии за PS1 и PS2 и ще се появят на бял свят в обозримото бъдеще на 2002 година.**

Според слуховете режисьорите на *The Matrix*, които са известни със страстта си към видеоигрите, от дълго време обмислят разработване на игра по своя филм. Накрая честта се падна на Interplay, която от своя страна предостави работата по разработване на заглавието на студиото на Дейв Пери – Shiny Entertainment. Infogrames пък се сдоби с лиценза за *Terminator*, който преди се държеше от Ocean.

Очаква се игрите да излязат на пазара заедно с два от най-очакваните научно-фантастични филма – *The Matrix 2* и *Terminator 3*, които ще се появят на голям екран през следващата година.

Все още е доста рано и няма никакви детайли за новите PlayStation заглавия, вероятно обаче те ще следват сюжета на филмовите си първообрази. *The Matrix 2* започва от мястото, където свърши първата част. Спомняш ли си, когато Нео, компютърният хакер, превърнал се в революционен лидер, влиза в кода на Матрицата и смелва Агент Смит. Въоръжен с новото си разбиране на бинарното програмиране, Нео, в чийто образ отново се превъплътява Киану Рийвс, застава начело на хората, изправящи се срещу контролиращите земята машини.

Сценарият на *T3* е видимо подобен. Действието във филма започва през 2001, когато пламват първите конфликти между хората и изкуственият интелект на SkyNet Network. Както вече знаем от предишните две части, в борбата си за възвръщане на свободата на планетата хората ще бъдат ръководени от Джон Коньр. Позастаряващият австрийски дъб Шварценегер също ще се подвизава на бойното поле, подавайки за помощ своята киборгска ръка. ■

# АКО ЩЕШ ВЯРВАЙ!

## ОТ НЕВЕРОЯТНО – ПО-НЕВЕРОЯТНО

**Компанията Zythhzyyx, експериментираща в областта на новите периферии, потвърди, че в момента разработва един невероятен продукт. Това е „популярна приставъчна" система, която при поставяне до PS2 и PSone отслабва и загасва, защото производителят не е споменал, че тя съществува и така всеки я игнорира. „Тя се нарича... – казва говорителят на Zythhzyyx, Главен унищожителен сатир – the Treamcast"...**

Новото изследване на Измисления университет върху насилието, породено от видеоигрите, достигна до интригуващи резултати. За тестовете, проведени от професора по приложна психология Джонсьн Джонсьн, бил намерен кротък продавач на цветя, който бил изваден от лежерното си ежедневие и бил накаран да не се откъсва 24 часа от видеоигрите. Експериментът се провеждал в тъмна стая, озвучена от оглушителен траш-метъл. След това цветарят бил изпратен да си почива в бюфета, където един от членовете на ръгби обществото го очаквал да му каже, че не харесва физиономията му. След като цветарят отговорил на агресора си със зле насочен юмрук, той бил ритан и удрян до момента, в който сцената била прекъсната от притеснените учени. „Ние предполагахме, че предварителните стимули ще имат негативен ефект – казва Джонсьн, – но се оказа, че те само са намалили бойните способности на момчето". Категоричното заключение на авторите е, че видеоигрите не са реални.



# За да не се оплетете в Мрежата

НОВО!!!
ИНТЕРНЕТ НАВИГАТОР
Месечен пътеводител в Мрежата със CD
Брой 2 • Април 2001 • Цена 4,90 лв.

Как да...
- Изпратите e-mail на мобилен телефон
- Направите свой уникален скрийнсейвър
- Навлезете в света на онлайн състезанията

БЕЗПЛАТНО!

• Програми • Музика • Графики • Уеб пространство • Разговори • Декорации • Услуги • Знание

- Децата ви са застраховани от тъмната страна на Интернет? Инсталирайте филтриращ софтуер!
- Капаните на уеб дизайна. Как да не спечелите за смях?
- Помощ! Потъвам в информация! InfoFilter е сигурен спасител
- Има ли магьосник в Мрежата? Сайтовете за Хари Потър – вълшебство онлайн

НОВО!!!
ИНТЕРНЕТ НАВИГАТОР
Месечен пътеводител в Мрежата със CD
Брой 3 • Май 2001 • Цена 4,90 лв.

Как да...
- Направите атрактивен уеб сайт
- Защитите компютъра си от вируси
- Сканирате снимки онлайн

Пълна екипировка за
ОЦЕЛЯВАНЕ
в Мрежата

Софтуер • Хардуер • Приложения • Съвети

- Доктор, помощ! Безплатните прегледи в Интернет
- Свръхестествени явления. Онлайн разходка из необяснимото
- Публикувайте сайта си! Най-лесното и ефективно решение

## PREVIEWS





*Свирепи битки и словесни престрелки в поредното издание от поредицата Gundam на Bandai*

### SD GUNDAM SAGA: THE SHOOT-OUT – KNIGHTS VS. WARRIORS

**Издател: Bandai Формат: PS 1**

Как бихме могли да оправдаем игра, чието поле на действие коренно се различава от света на анимационната поредица, по която е създадена? Като пренесем всичко в паралелна вселена, разбира се. Манга поредицата *Gundam* е съсредоточена върху конфликта между хората, които живеят на Земята, и онези, които обитават космоса. Двете страни водят битките помежду си с помощта на гигантски роботизирани мобилни установки, като Gundam се казва роботът на всеки от героите.

*Knights Vs. Warriors* въвежда в играта набор от симпатични и доста сплеснати Gundam-и (японците ги наричат „super deformed", т.е. „свръхдеформирани", откъдето идва и това „SD" в началото на заглавието), които се сражават с други Gundam роботи със „средновековен" дизайн. Космическата война се свежда до поредица от схватки, в които играчът управлява средновековния G-Dragon Sol в директни сблъсъци с други Gundam-и.





*Малко приключения с апетитни девойчета в странни костюми?*

### SUPER GALDELIC HOUR

**Издател: Enix Формат: PS 2**

Хей, хей, това са QTS (чете се „кютийс", или по нашенски „сладураните") – четири кукли, на които чаровната „професорка" Систа е вдъхнала живот. Отначало идеята ѝ е била да ги използва като асистентки на борда на своя космически кораб Lovelabor, но работата естествено се обърква, тъй като интелектът не е измежду най-силните страни на „великолепната четворка". И тъй, с още четири гърла за хранене Систа е изправена пред сериозен проблем... но не всичко е загубено!

*Super Galdelic Hour* се превръща в психеделично ТВ шоу, което трябва напълни отънялата банковата сметка на Систа. Шоуто се излъчва директно от Lovelabor, а играчът трябва да си избере една от четирите QTS (Токо, Коко, Неко и Кума) и след това да предизвика останалите в поредица от състезания, включващи бой с торти и един доста странен вариант на сумо, където две от сладураните опитват да се избутат взаимно от малка кръгла платформа, използвайки само... пухкавите си дупета. Освен на щурия купон играещите ще могат да се порадват (и още как) на богат набор от апетитни деколтета и сладурански физиономии и чупки.

# ОРИЕНТ ЕКСПРЕС

**Последните японски PlayStation новини, директно от Токио**

**SUPER ROBOT WARS**

## Колкото повече, толкова повече

### Роботската игра, която няма никога да свърши

**Едва ли си мислиш, че феновете са се уморили от безкрайната поредица на Banpresto *Super Robot Wars*. Принципно това е стратегическа игра с набор от популярни роботи и техните пилоти от добре известните японски анимационни серии и комикси, които са допринесли сериозно за нарастващия интерес у по-младите геймъри към героите в духа на 70-те.**

Със създаването на все нови и нови серии от роботска манга и бълването на безкрайни продължения, куп нови герои биват прибавени към и без друго богатия свят на *Super Robot Wars*. Игри, вдъхновени от поредицата, са излизали вече за почти всяка по-известна игрова платформа. Появилата се в края на март *Super Robot Wars Alpha Gaiden* обещава да включи героите от цели 23 различни серии, както и нови персонажи, създадени специално за играта.

Независимо от подобрените игрова графика и система на битките (плюс впечатляващите анимационни клипове между мисиите), трудно би могло да се каже, че *Super Robot Wars* се възползва пълноценно от пълните възможности на PlayStation. Предишното издание на *Super Robot Wars*, истински бестселър в жанра, успя да се справи доста по-добре с конкуренцията на лавината от други игри, базирани на популярни аниме поредици или пък разчитащи на свой оригинален набор от персонажи.

„Защо да си купя игра само с един от любимите ми роботи, когато мога да намеря такава, в която да ги има всичките?" – пита Сейджи Кондо, фен на поредицата, който я играе още от времето на появата ѝ в SEGA Saturn формат. Всеки аниме фен, достатъчно възрастен, за да е гледал сериите от 70-те години, не би отказал просто „още от същото". Дори след като си е купил PlayStation2, той продължава да играе единствено и само на *Super Robot Wars Alpha*. „Най-страхотното е, че няколко от любимите ти герои могат да се сражават рамо до рамо, все едно, че ти самият си сред тях. Графиката може и да не е най-добрата – продължава Сейджи, сравнявайки играта с *Front Mission 3* на Square, – но атмосферата и добре познатите героични персонажи компенсират този недостатък."

Естествено и той би искал да види игра *Super Robot Wars*, където роботите да са изцяло тримерни и в течение на битката понасят поражения, оставят видими следи, но засега е готов да почака. Колкото до нововъведенията в настоящото издание – феновете на поредицата ще могат да „пренесат" в нея нови персонажи от *WonderSwan* версията на играта.

„Като цяло историята е все същата – добавя Сейджи с усмивка, – но въпреки това е толкова завладяваща! След като я изиграя, не ми се иска дори да докосна друга игра." Докато не излезе поредното издание на *Super Robot Wars*, разбира се.



*Ние, роботите: Откакто се появи за пръв път в Game Boy формат Super Robot Wars се превърна в истински суперхит. Най-новото ѝ превъплъщение, Alpha, едва ли ще разочарова аниме мека феновете*

# НОВИ ЗАГЛАВИЯ

## PANZER FRONT BIZ

**Издател: ENTERBRAIN** **Формат: PS 1**

Феновете на 3D танковата симулация *Panzer Front* горчиво ще съжаляват, ако си пръснат йените и за нейното продължение – *Panzer Front Biz*. В първата игра геймърите можеха да се присъединят към армия по избор и да се впуснат в битки (базирани на реални места и събития), защитени от солидната броня на личния си верижен звяр. Всяка от мисиите трябваше да бъде изпълнена с различен танк. Освен с реалистичното си управление играта можеше да се похвали и с ефектните модели на танковете, замислени и реализирани от някои от най-известните аниме художници, повечето от които – запалени танк фенове.

*Panzer Front Biz* включва story режим от гледната точка на немската страна и изцяло озвучени брифинги на няколко различни езика, които да допринесат за реализма в играта. Реализмът е чудесно нещо, но не и когато всяко по-сериозно поражение върху твоя танк води до сигурната ти смърт. За разлика от повечето игри тук няма музикален фон – създателите искали да постигнат максимален... какво? – реализъм, разбира се. Добре поне, че твоят PSone, а защо не и скромният ти дом, няма да експлодират по някое време. ■






*Enterbrain, създателите на Panzer Front Biz, си умират за реализъм*

## LOVE PARA – LOVELY TOKYO PARAPARA GIRLS

**Издател: MEDIA RINGS** **Формат: PS 1**

Би било твърде лесно просто да лепнем на танца Parapara етикета „поредната налудничава японска приумица". Според експертите в областта (японски гимназистки, предполагаме) *Parapara* бил еквивалент на традиционен японски танц, в който облечени в кимона жени помахват с ръце в пълен унисон. Само дето днес танцьорките се отличават със суперВисоките си „платформи", бронзовия си тен, плътния грим и призрачно бялата очна линия, които използват.

Ако дизайнът и аксесоарите на *Parapara* ти дойдат в повече, винаги можеш да се успокоиш с факта, че играта ти е струвала някакви си 9 паунда (около 27 лева)! Феновете на *Bust-A-Groove: Dance And Rhythm* едва ли ще се затруднят при навлизането в геймплея – просто натискаш бутоните на джойпада в ритъма на музиката и от време на време преминаваш на следващото ниво. Вярно че „анимационната" графика може и да не пасва съвсем на готините 3D персонажи на Enix... Голяма работа, какво му плащаш?! ■






*Поглeдайте тези танцьорки на Parapara – най-новата японска денс приумица*




**ТОП 5 – Най-продаваните**



1. Onimusha (Capcom)
2. Space Venus starring Morning Musume (SME)
3. Hajime No Ippo Victorious Boxers (ESP)
4. Pachi-Suro Aruze Kingdom 4 (Aruze)
5. Madden NFL Superbowl 2001 (EA/Square)

**ТОП 5 – Най-търсените**



1. Final Fantasy X (Square)
2. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)
3. Gran Turismo 3 A-Spec (S.C.E)
4. Emblem Saga (Enterbrain)
5. Star Ocean 3 (Enix)

**ТОП 5 – Най-любимите**



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales of Eternia (Namco)
4. Bouncer (Square)
5. Mobile Suit Gundam (Bandai)



*Мистериозният гейм агент **Ninja X** кръстосва улиците на Токио в преследване на нови полигони...*

# Младостта на Отаку

## Роботи на бъдещето и любовни раздумки

**Игрите не са всичко, когато става въпрос за мобилните I-Appli телефони на NTT DoCoMo. И все пак заглавия като *Galaxian*, *Space Invaders*, *Samba De Amigo* и дори няколко RPG вече са обявени като бъдещи премиери за тези оборудвани с Java бебчета. Голяма работа – производителят на играчки Takara пък е създал и дистанционно управляемия робот Dream Force 01!**

Обхватът на дистанционното е доста приличен, а самият робот разполага с монтирана върху главата камера, която осигурява видимост от неговата гледна точка. Тези две дребни подробности сигурно вече са хвърлили в тиха лудост робо-феновете, които нямат търпение да се сдобият с новата играчка. Цената също си я бива – някъде между 48000 и 98000 японски йени (между 840 и 1700 лева наши пари)! Затова пък от Takara твърдят, че Dream Force 01 може да бъде използван дори за извършване на някои дребни домашни задължения като храненето на котката, например. Интересно какво мислят котките по въпроса.

Както се предполагаше, *Kero Kero King* (голф играта, в която странни типове играят на голф, като използват жаби вместо топки) сложи началото и на колекция от меки играчки. Кампанията около Деня на влюбените, свързана с конкретно представление, се материализира в специален комплект-подарък, който включва и фланелка, кръстена Love Love Message. На фланелката, редом с образите на известни герои от игри, е оставено празно място, където всеки може да изпише своето приятелско или любовно послание, както и място за изписване на „желателните" мерки (тегло, талия, ръст и т.н), търсени от автора на посланието. Девойките сигурно ще си паднат. ■

# AKIHABARA WATCH

**NINJA X се мотае по задните улици на „технологичния" квартал на Токио и излъчва мисловен поток, съдържащ последните местни истини и лъжи...**

**Сървайвъл хорър играта на Capcom, *Onimusha*, все още държи първите места в класациите по продажби със своите 700 000 бройки, продадени до момента. Естествено специализираните магазини и отделят доста място по лавиците си, украсени този път с класически японски оръжия.**

**Namco, японският крал на монетните игрални автомати, пусна на пазара Photo Battle, аркадна симулация на фотосесия. Играта, която дава шанса на геймърите да снимат поредица от обекти, е комплектована с контролер, копиращ точно фотоапарат на Minolta.**

**Издателят Genki атакува японския пазар с *Shutoko Battle 0*. Токийските геймъри вече тестват от доста време играта в магазините на Акихабара. И все пак, повечето от тях не се нуждаят от бог знае какви тренировки, тъй като маршрутите в играта възпроизвеждат с максимална точност различни части на Токио.**

**Най-запалените фенове на поредицата *Panzer Front* се сдобиха със специален подарък – плакат от новото издание на играта *Panzer Front Biz*. Плакатите, доста ефектни на вид, бяха в ограничен брой и малцина бяха щастливците, успели да се уредят с подобна „екстра". Да им се чудиш на акъла!**

# САМО В ЯПОНИЯ

## И само ако си падаш по *You-Ow-Ow*!

**За съжаление феноменът караоке е на път да прекрачи прага и на домовете ни. С помощта на програмата на Ergosoft Net Karaoke и неизбежният модем за PS2 всеки ще може да си „свали" от Интернет най-новите японски караоке хитове, които вървят в комплект със запис на бурни аплодисменти. И не казвай после, че не сме те предупредили.** ■




**Скоро някои от най-лошите певци в света ще могат да се забавляват насаме. Ура!**

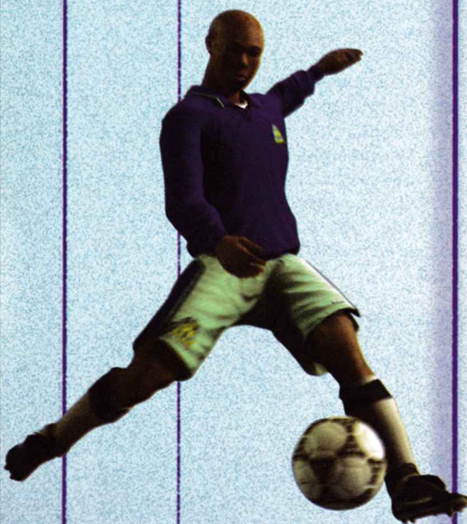
ЗАГЛАВИЕ:

# UEFA CHALLENGE

**INFOGRAMES СЕ НАСОЧВА КЪМ ЕВРОПА С НОВАТА СИ ФУТБОЛНА ИГРА, ПОДКРЕПЯНА ОТ UEFA**

| ИГРАТА | |
|---|---|
| ЖАНР: | Футболен сим |
| ИЗДАТЕЛ: | Infogrames |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ: | Infogrames |
| ЗАВЪРШЕНОСТ: | 70% |

ДИЗАЙН НА ГЕРОЯ:







***Голяма работа.*** *Големи са както стадионите и имената на отборите, така и фигурите на футболистите. Ще се почувстваш толкова близко до развитието на действието, колкото никога преди това*



***Опасна игра.*** *Правилата от истинския футбол се спазват до последната запетайка, така че опасното влизане отзад се наказва сурово*

**На претъпкания футболен терен за PS1 се появи още един претендент за златния медал. В *UEFA Challenge* продължава сътрудничеството на Infogrames с управителния орган на европейския футбол. Но този път явно на полувремето се е наложила бърза смяна – създателите на предишното издание *Rage* са били подменени с екипа на Infogrames, базиран в Шефилд. Замисълът на този ход – първото излизане на екипа от Шефилд на футболното игрище с *UEFA Challenge*, е, че новите играчи ще донесат и свежи идеи. На тъч-линията стои в очакване продуцентът Джон Уотсън.**

Въпреки че от Infogrames са замисляли *UEFA Challenge* като нещо напълно ново, играта има много прилики с предишното заглавие на Rage за PS1 – *UEFA Soccer*. Играчите са с големи размери, добре анимирани и ритат топката със завидна прецизност. Очевидно обаче в сравнение с *ISS Pro Evolution 2*, *UEFA Challenge* е по-аркадно ориентирана. Уотсън изрично набляга на това, че играта е много по-комплексна, отколкото изглежда на пръв поглед. „Акцентът е твърдо върху реализма – подчертава той – Включили сме реални отбори, реални играчи и реални стадиони – всичко, което би искал да видиш в една футболна игра". До този момент лицензът на UEFA дава възможност на създателите да използват емблемите, екипите и играчите на 76 от включените в играта общо 100 отбора. Сред „избраниците" са *Манчестър Юнайтед*, *Интер* и *Пари Сен Жермен*. Останалите 24 отбора са близко до оригиналите – в *Уест Хям* играе Ди Камбио, а средната линия на *Евертън* се води от Пол Гаскойн.

За Уотсън основната надежда за успех на *UEFA Challenge* се крие в двете „нива" на системата за контрол. Макар на пръв поглед да изглежда, че всичко се изчерпва с няколко извеждащи подавания, няколко елегантни паса и няколко ефектни изстрела, продуцентът на проекта настоява, че на практика идеята е била геймърите да бъдат увлечени по-лесно още в самото начало. „Искахме да направим така, че играещият да започне да мисли по

## ЕКСТРИ ПО ЖЕЛАНИЕ

***UEFA CHALLENGE*** **съдържа пълната гама от опции, за които би могъл да мечтае един истински фен на футболните симулатори за PS1. Движенията на играчите са „свалени" с помощта на motion capture технологията, като така се гарантира максимален реализъм на анимациите в играта. Докато мачът тече, в коментаторската кабинка се намират журналистът от BBC Бари Дейвис и босът на *Блекбърн* Греъм Сунес. Те ще споделят както мнението си за отделните ситуации, така и размишления за тактиката като цяло. Вероятно най-интересната добавка е режимът co-operative за 4-ма играчи. Продуцентът Джон Уотсън пояснява – „Четирима души могат да играят едновременно. С други думи имаш възможност да играеш с някой приятел в един отбор. Дори четирима души могат да играят за един и същ отбор! Това определено вдига градуса – просто нямаш право на грешка!"**



***Квартет.*** *Както при* **FIFA**, *и тук ще можеш да играеш с още трима приятели в един и същ отбор*

ЦИТАТ: **„Включили сме реални отбори, реални играчи и реални стадиони –**



*Скрий им топката!* UEFA Challenge *поощрява както сполучливите пасове, така и борбата за овладяване на топката*

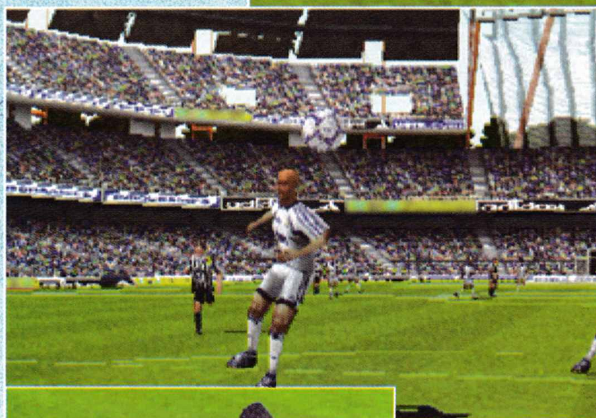


*Каква красота!* *Акцентът върху подаванията и реалните футболни тактики прави удоволствието от отбелязването несравнимо по-голямо*

„футболен" начин – пояснява Уотсън. – Системата „пас-пас-изстрел-гол" ще ти свърши работа, но само за кратко. Ако искаш да станеш наистина добър в тази игра, ще трябва да играеш истински футбол. Ще трябва да задържаш топката, докато твоите играчи се разгърнат по крилата, да разиграваш с двойни подавания пред чуждото наказателно поле, да центрираш висока топка към отдалечен играч, който да я изпрати мигновено в коридор към спринтиращия нападател и така нататък. Накрая сам ще се убедиш, че в играта има много завладяващи неща."

Ставайки все по-словоохотлив, Уотсън продължава: „Опитахме се да пресъздадем красивата игра, която е обожавана от футболните фенове. Направихме игра, в която са важни интелигентните намирания на съотборник, търсенето на изненадващи решения и точното преценяване кога да се направи извеждащото подаване, така че да се избегне клопката на засадата. Играещият ще има пълен контрол върху действията на футболистите си – ще може да пуска защитниците си в атака, да оставя полузащитниците си по-навътре в своята половина, дори да праща последния си защитник в противниковото наказателно поле." Всичко това става с помощта на подробното меню, в което посредством просто управление на икони може да бъде променян всеки аспект от тактическото поведение на твоя отбор. В сравнение със своите конкуренти *UEFA Challenge* дава много по-голяма свобода в областта на защитата, защото можеш да подреждаш играчите си в зона или пък да даваш персонални задачи на всеки един от защитниците си."

Но дали така може да се постигне безупречен и интригуващ геймплей? Уотсън е убеден в това. „В един мач – твърди той – вратарят хвърли топката към единия бек, който я подаде към играч в средата на терена. Оттук топката бързо беше прехвърлена към тичащия по крилото нападател, който веднага я центрира в наказателното поле. Връхлитащият в него нападател я посрещна с ножица. Топката се удари в напречната греда и се оплете в мрежата. Какъв невероятен гол!" Наистина впечатляващ синхрон... ■





*Детайли.* *По отношение на реализма Infogrames са възприели във всички отношения подхода на FIFA. Това означава, че ще можеш да се любуваш на ефектни анимации и добре изглеждащи стадиони*



## СЪБЕСЕДНИК

| | |
|---|---|
| ЛОГО: |  |
| ИМЕ: | Джон Уотсън |
| ДЛЪЖНОСТ: | Продуцент |
| БИОГРАФИЯ: | Уотсън е един от водещите програмисти в разработването на *Actua Soccer 3* на компанията Gremlin. След като шефилдското студио беше закупено от Infogrames, той се завръща към „правенето" на игри. |
| ВЛИЯНИЯ: | Дълбочината и многостранността на поредицата на Konami *ISS*, въпреки че непосредствеността на *FIFA* също е търсен ефект. |

## ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:

| | |
|---|---|
| УЕБ САЙТ: | http://www.infogrames.com |

**всичко, което би искал да видиш в една футболна игра"**

ЗАГЛАВИЕ:

# TECHNOMAGE

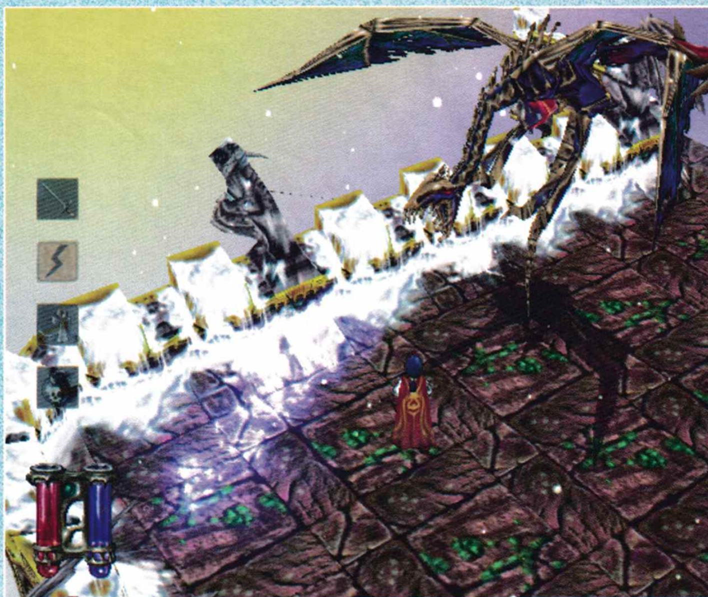
**ЕДНА НОВА RPG В КЛАСИЧЕСКИ ФОРМАТ, ИДВАЩА ОТ... ГЕРМАНИЯ? ЗВУЧИ ИНТРИГУВАЩО...**

| ИГРАТА | |
|---|---|
| ЖАНР: | RPG |
| ИЗДАТЕЛ: | Infogrames |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ: | Sunflowers |
| ПРЕМИЕРА: | Май |
| ЗАВЪРШЕНОСТ: | 85% |









***Странстващият рейвър.** Technomage събира в едно сблъскъ с демонични чудовища, проучването, усвояването на нови способности и обикалянето на впечатляващи кътчета*

**Ролевите игри почти винаги пораждат асоциации с Япония – дългите опашки и масовото вманиачаване, които съпътстват новите версии на *Final Fantasy*, както и многото заглавия с вампири и таласъми, които така и не достигнаха до Стария континент...**

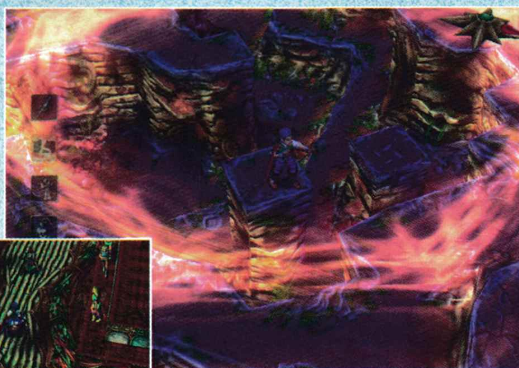
*Technomage* се вписва в по-различна традиция – факт, лесно обясним с това, че тя е разработена от германската компания Sunflowers. Мястото, на което се развива действието, обаче е типично за класическа ролева игра. „Ти се намираш в Готос – обяснява продькт мениджъра Щефан Винтер. – Място, където различните цивилизации живеят заедно в хармония. Сред тях са дриймърите (мечтателите) и стиймърите (материалистите). Първите се интересуват от магии и билки, а вторите се занимават с всичко механично. Макар че се уважават едни други, те вървят по съвсем различни пътища, ръководени от древния закон, който забранява всякакво смесване на двете раси."

**Появява се и нашият герой** – Мелвин, дете от забранен брак между дриймър и стиймър. Това е и причината всички в Готос да гледат на него с голямо недоверие. Когато градът е връхлетян от необяснимо бедствие, той е обвинен несправедливо и изгонен от своите събратя. „Така се слага началото на приключение, от което зависи както животът на Мелвин, така и съдбата на цялата цивилизация на Готос – разказва Винтер. – Единствено той притежава качествата както на дриймър, така и на стиймър. Ето защо Мелвин се оказва последната надежда за спасение на Готос."

Пътешествието на Мелвин ще го преведе през осем различни свята – с повече от 50 нива, които трябва да бъдат проучени. По време на странстванията си той ще срещне самотна млада дама на име Талис. Горкичката друидка има същото положение на отритната от обществото заради родители, които са с различен произход. „При първата им среща Талис изглежда срамежлива и недоверчива – разказва Уинтър. – Когато обаче открива, че с Мелвин ги свързва общата им „другост", решава да го последва в приключението му. Въпреки че Талис е герой, с който не може да се играе, тя има жизненоважна роля, помагайки на Мелвин в битките и давайки му съвети в трудни ситуации."

Както можеш да очакваш, много често животът ти ще бъде в опасност. Пътувайки през Приказната гора, Мелвин се сблъсква с всевъзможни неприятни същества – от таласъми и големи до дракони скелети и зъл дух, наречен Хулакс, който се храни със страха на живите същества. Използвайки традиционния RPG метод за трупане на опит, Мелвин усвоява нови умения – както магически, така и механични, без които не може да победи силите на мрака и да спаси света на Готос.

Това със сигурност звучи като интересна RPG приказка в рамките на класическата японска традиция. ■







***Карнавал.** Като във всяка друга RPG, струваща колкото теглото си в магически пръстени, тук също ще се сблъскаш с пъстро стълпотворение от най-различни персонажи*

| СЪБЕСЕДНИК | |
|---|---|
| КОМПАНИЯ: | Sunflowers |
| ИМЕ: | Щефан Винтер |
| ДЛЪЖНОСТ: | Продькт мениджър |
| БИОГРАФИЯ: | Sunflowers е в бранша от 1993 и е произвела няколко заглавия за PC, включително и поредицата стратегии *Anno* |
| ВЛИЯНИЯ: | В *Technomage* се усеща излъчването на *Final Fantasy*, което не може да бъде сбъркано с нищо друго |

**ЦИТАТ:** **Пътешествието на Мелвин ще го преведе през осем различни свята – с повече от 50 нива, които трябва да бъдат проучени.**

# ПРОЧЕТИ ТЕЗИ КНИГИ...

ВИСОКО КАЧЕСТВО НА ИЗГОДНА ЦЕНА

ПОДРОБНА ИНФОРМАЦИЯ







ПОЛЕЗНИ И ПРАКТИЧНИ СЪВЕТИ

ЯСНИ И РАЗБИРАЕМИ ОБЯСНЕНИЯ

# ...И СТАНИ ПАЯК В МРЕЖАТА!

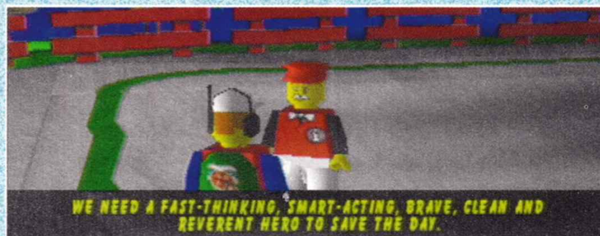
ЗАГЛАВИЕ: # LEGO ISLAND 2

**ВСИЧКО Е ИГРА!
ВСИЧКО Е LEGO!
ИМЕТО НА ИГРАТА
Е LEGO!
ЕЛА НА ОСТРОВА!**

| ИГРАТА | |
|---|---|
| ЖАНР: | Адвенчър |
| ИЗДАТЕЛ: | Lego Media |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ: | Silicon Dreams |
| ЗАВЪРШЕНОСТ: | 95% |
| ДИЗАЙН НА ГЕРОЯ: | |











***Пандизчията.*** *Това е Брикстър, който се измъква с открадната полицейски хеликоптер. Преди да го проследи до скривалището му, Пепър ще трябва да събере всичките откраднати страници от Конструктопедията, които Брикстър е разхвърлял навсякъде из острова*



***Време за чукове.*** *Едно от най-силните неща в Lego Island 2 са миниигрите, а първата, с която ще се забавляваш, е добрата стара игра „уцели панела"*

## НА ОСТРОВ LEGO

**Изглежда, че дългите часове игра с Лего в студиото са завъртели главите на екипа разработчици. Младежите и девойките от Silicon Dreams се представят в играта като местните жители на остров Лего, така че докато обикаляш наоколо, ще имаш шанса да си побъбриш с хората, които всъщност са направили играта. Дерън, изпълнителният продуцент, изглежда изключително елегантен с модерния си костюм, черните си очила и прецизно оформена брадичка.**

**Джеб Майерс пък, един от програмистите в екипа, добре пази тайна, свързана с престъпниците.**



**Lego Island 2 не е, както някой може да си помисли, игра, в която всичко се върти около конструиране на къщички и полицейски управления върху площадка от зелена пластмаса. В действителност това е едно напълно интерактивно 3D приключение, в което блестят разноцветните играчки, радващи децата вече повече от 50 години.**

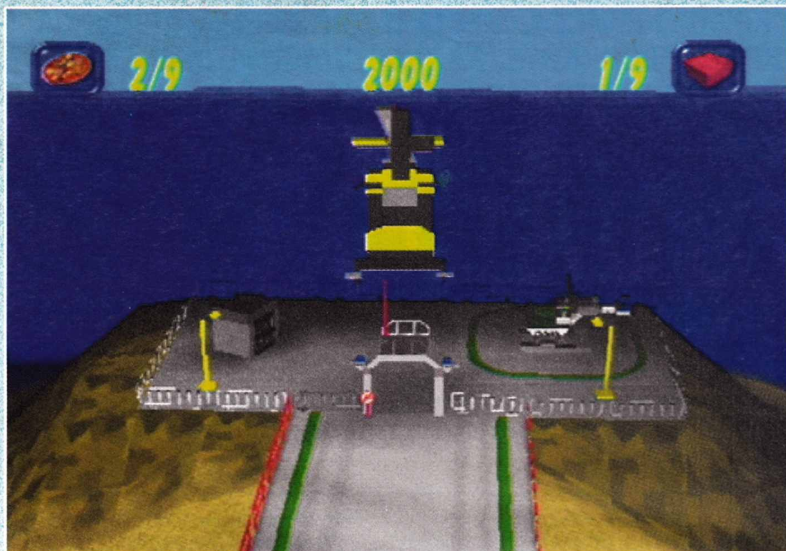
Действието се развива на четири острова (площадки), всеки от които е изграден около определена тема – Дом, Средновековие, Динозаври и Космос. Забавни и приятни места, нали? Всеки един от героите е в настроение да спре, за да си побъбри с главния герой Пепър, а ако той бърза нанякъде, най-малкото ще му помахат и ще му се усмихнат. Интерактивната заобикаляща среда и превозните средства, които могат да се карат, са гаранция – усещането, че всичко е игра, толкова обичано от датската фирма за играчки, съвсем не е забравено!

Досега нямаше игра *Lego Island* за PlayStation. За сметка на това пък вариантът за PC се радваше на изключителна популярност, така че Lego Media се обърна за втори път към Silicon Dreams, насочвайки този път погled към пазара на конзолни игри. Оксфордското студио имаше богат опит с футболни игри като *Michael Owen's World League Soccer* и поредицата *UEFA Champions League*, така че *Lego Island 2* отбелязва промяна в линията му на развитие.

За да бъде на ниво, екипът на Silicon Dreams е вложил много усилия. Изпълнителният продуцент Дерън Драбуел разказва: „Хората от Lego ни изпратиха тонове играчки – между другото, пратките все още продължават да пристигат. Винаги можеш да попаднеш в студиото на член от екипа, който строи някаква странна и сложна конструкция. Цяло чудо е, че успяваме все пак да свършим и някаква работа." Студиото наистина е задръстено с космически кораби, състезателни коли и средновековни рицари, яхнали пластмасови коне.

Играта определено е насочена към деца до 12-годишна възраст, но това не пречи да бъдат запазени стойностите на добрата старомодна приключенска игра. В нея ти ще бъдеш Пепър – момчето, доставящо пици със скейт-

ЦИТАТ: **„Интерактивната заобикаляща среда и превозните средства, които могат да се карат, са гаранция – усещането,**











**720.** *Пепър може да отиде по всяко време в скейтпарка и да изпробва своите разбиващи номера*

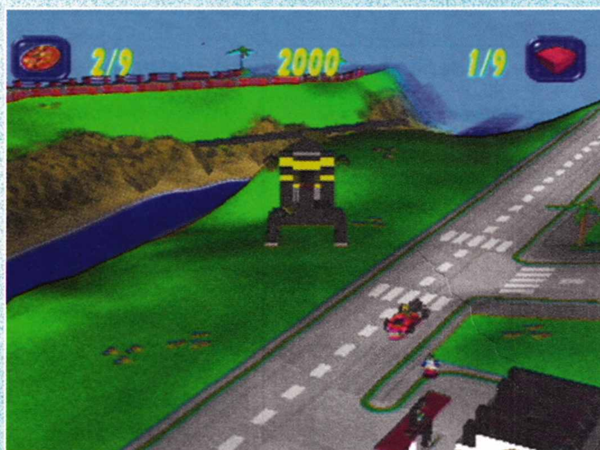
борд, което се изправя срещу Брикстър. Скоро след започването на играта, злодеят бяга от затвора на острова и открадва Конструктопедията – книга, в която се намират плановете на всички сгради на острова. „Нейните страници са разхвърляни из четирите острова, върху които се простира царството на Lego, така че Пепър ще трябва да пропътува много, за да събере отново книгата" – обяснява Драбуел. Като смесица от изследване, разговаряне с жителите на островите и предизвикателства, изпитващи сръчността ти, играта ще предложи пълноценна симулация за най-малките геймъри.

Едно от най-важните неща във всяка приключенска игра са миниигрите и тук *Lego Island 2* не се посрамва, защото е пълна с миниигри. Всъщност броят им е 18. „Ние направихме подигрите част от общата история, е не нещо, висящо във въздуха – споделя Драбуел. Така че на местата, където ти се налага да направиш някакво отклонение, сложихме по едно допълнително предизвикателство, за да не става играта безинтересна." Те варират от най-елементарните панаирни забавления до истински предизвикателства, свързани с гмуркане, шофиране и летене. На острова има също и един парк за каране на скейтборд, в който Пепър ще може да се опитва да стане като Тони Хоук. „Що се отнася до преиграването на определени места, можеш да се върнеш към миниигрите, като отидеш при компютъра, който е в къщата на Пепър, и се опиташ да подобриш точките си." Наградите за успешно представяне в тези миниигри – трофеи от злато, сребро и бронз – красят полиците в стаята на Пепър.

Според Драбуел преди да бъде представена на публиката, играта е преминала през сериозни тестове. „Silicon имат свой собствен екип от тестери, които са работили върху играта. След това заглавието е минало и през тестерите на Lego Media – разказва той. – Искахме да сме сигурни, че ще бъде с възможно най-високо качество. Даваме гаранция, че нито една важна част няма да бъде сдъвкана от кучето или пък гълтната от прахосмукачката".

Attention To Detail (*Rollage*, *Ducati World*), сестринска компания на Silicon Dreams сега разработва *Lego Racers 2* за PS2. ■




***Полет на въображението.*** *Може би от небето най-добре се вижда веселият и красив пейзаж на* Lego Island 2

## СЪБЕСЕДНИК

| | |
|---|---|
| **ЛОГО:** |   |
| **ИМЕ:** | Дерън Драбуел |
| **ДЛЪЖНОСТ:** | Изпълнителен продуцент |
| **БИОГРАФИЯ:** | Дерън е работил върху много игри, включително 3D екшъна *Blast Radius* (за Psygnosis), *Creature Shock* и заглавията за PC – *Dogs of War* и *Argonaut*. |
| **ВЛИЯНИЯ:** | Освен прекараните дълги часове на игра с Lego, Дерън споменава и *Crash Bandicoot* и *Spyro*. Това са игрите, повлияли най-много върху създаването на *Lego Island 2*. А когато става въпрос за това как не бива да се правят нещата, той посочва *Noddy Playtime In Toyland*. „Най-слабата игра, правена някога за PlayStation" – казва Дерън. |

## ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:

| | |
|---|---|
| **УЕБ САЙТ:** | www.media.lego.com |
| **ЛОГО НА ИГРАТА:** |   |

**че всичко е игра, толкова обичано от датската фирма за играчки, съвсем не е забравено!"**

**В *SMACKDOWN 2* ИМА ТОЛКОВА МНОГО СКРИТИ КЕЧИСТИ, МЕСТА И ДВИЖЕНИЯ, ЧЕ ЩЕ СА ТИ НЕОБХОДИМИ МЕСЕЦИ, ЗА ДА ГИ ОТКРИЕШ ВСИЧКИТЕ. ЗА ТВОЕ ЩАСТИЕ СМЕ СЕ НАГЪРБИЛИ С ТАЗИ ЗАДАЧА ВМЕСТО ТЕБ. ТОВА Е ПЪЛНОТО РАЗКОНСПИРИРАНЕ НА *WWF!***

OFFICIAL SOLUTION!

# WWF Smackdown 2

## СКРИТИ ГЕРОИ

**ИГРАТА *SMACKDOWN 2* Е ПЪЛНА СЪС СЪМНИТЕЛНИ ГЕРОИ ОТ ФЕДЕРАЦИЯТА, СВЪРЗАНИ С НЕЙНОТО МИНАЛО И С НЕЙНОТО НАСТОЯЩЕ. ИМА, РАЗБИРА СЕ, И НЯКОЛКО НОВИ ЛИЦА. ВСИЧКО, КОЕТО СЕ ИСКА ОТ ТЕБ, Е ДА СИ ПРОПРАВИШ ПЪТ ПРЕЗ РЕЖИМА SEASON И ДА НАБЛЮДАВАШ КАК ТЕ ИЗСКАЧАТ НА РИНГА...**

### „ЛЕДЕНИЯ" СТИЙВ ОСТИН

„Ледения", най-големият негодник във федерацията, се появява след Бекклеш-Пей-Пер-Вю от първата ти година. Въвеждащата анимирана сцена е гонгът, който оповестява неговото качване на ринга. Повече скандалджия, отколкото истински състезател, Стийв Остин се завръща, за да обърка плановете за пълно господство в *WWF*, които крои шефът на федерацията Винс Макмаън.

**Най-силни движения**

**Лоу Тез Прес:** Затичай се към своя противник и натисни ◎ и ↑.

**Пауър Клотслайн:** Затичай се към своя противник и натисни ⊗.

**Булдог:** Застани така, че да си зад гърба на противника си, затичай се към него, след което натисни → и ◎.

**Довършващо движение**

**Стоун Колд Стъннър (Зашеметителя):** Натисни **L1**, след като първо си зашеметил жертвата си.







### ШАУН МИХАЕЛС

Хартбрейк Кид се завръща на арената на *WWF* след Деня на страшния съд от първата година. Той е човекът, чиято кариера почти беше приключила, след като Гробаря го победи в първия състоял се мач – Ад в клетка. Той разчита на скоковете си, а също и на волята си да влезе бързо в спортна форма, за да може да постигне големи резултати.

**Най-силни движения**

**Хърикарана:** Когато пред теб вече се олюлява зашеметеният ти противник, натисни ← и ◎.

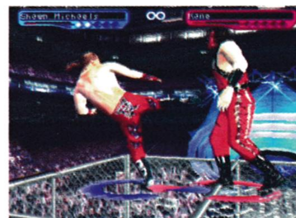
**Дайвинг Муунсаулт:** Покачи се върху ъгловия кол и натисни ↓ и ⊗.

**Фейм Асър:** Първо трябва да удряш другия кечист, докато той загуби съзнание, след което можеш да натиснеш ↓ и ◎.

**Довършващо движение**

**Суийт Чин Мюзик:** Бий се с неприятеля си, докато той загуби съзнание, след което натисни **L1**.




### БИЛИ ГЪН

Били Гън, може би най-известен с красноречивия си прякор Задника, се завръща в играта след състезанието Крал на ринга от първата година. Той е едър, но много подвижен и скандалджия.

**Най-силни движения**

**Торнадо DDT:** Подмятай противника си, докато той се свие безпомощен в ъгъла, след което натисни ↑ или ↓ и ⊗.

**Брейн Бъстър:** Натисни → и ◎, докато си разменяш удари с противника си.

**Дайвинг Фейм Есър:** Изкачи се по въжетата и натисни ← и ⊗.

**Довършващо движение**

Застани пред зашеметения си противник и натисни **L1**.







### ПАТ ПАТЕРСЪН

Бившият кечист, превърнат в марионетка от Макмаън, е принуден да облече трикото и да се изправи срещу Бриско. Неочаквано обаче той обърква един от адските планове на господаря си. Независимо че вече е преминал 50-те, все още има сили да се мери с по-младите звезди. Той е най-силен в мощните захвати, с които поваля на арената своите противници.

**Най-силни движения**

**Фолинг Некбрейкър:** Застани срещу противника си и натисни ↓ и ◎.

**Беар Хъг:** Удряй противника си, докато той загуби съзнание, след което натисни ← и ◎.

**Стинк Фейс:** Заклещи противника си в ъгъла, застани пред него и натисни ↑ или ↓ и ⊗.

**Довършващо движение**

**Атомик Дроп:** Застани пред зашеметения си противник и натисни **L1**.


















### ДЖЕРАЛД БРИСКО

Бриско, още едно от подставените лица на Макмаън, също е принуден да излезе на ринга в битка срещу Пат Патерсън. И двамата кечисти се отключват по време на първата година.

**Най-силни движения**

**Стендинг Кросфейс:** Застани пред зашеметения си противник и натисни ↓ и ◎.

**Фигър фор леглок:** Повали противника си по гръб, застани върху краката му и натисни → и ◎.

**Чоук:** Запрати жертвата си в ъгъла, повали я на земята и натисни ↓ и ◎.

**Довършващо движение**

**Дъбъл Арм Суплекс:** Застани пред зашеметения си противник и натисни **L1**.




### ПИЙТ ГАС

Пийт, част от *Мийн Стрийт Пози* – може би един от най-абсурдните отбори, които са удостоявали с участието си състезанията в *WWF*, се решава да се включи в шоуто, за да помогне на стария си приятел от училище Шейн Макмаън. Неговият рекорд от победи накара Еди „Орела“ Едуардс да се черви от срам.

**Най-силни движения**

**Слийпър:** За да започнеш да душиш противника си, застани зад гърба му и натисни ↑ и ◎.

**Маунтед Пънч:** Повали противника си на земята, застани върху главата му и натисни ↑ и ◎.

**Дайвинг Елбоу:** Изкачи се на ъгловата греда и скочи оттам, натискайки ↑ и ⊗.

**Довършващо движение**

**Фул Нелсън Дроп:** Застани зад зашеметения си противник и натисни **L1**.




### РОДНИ

Този боен феномен е още един трогателен член – заедно с Пийт Гас и Джой Абс – на отбора *Мийн Стрийт Пози*. Злополучното трио често участва в големи събития само за да си изкара солидна порция пердах.

**Най-силни движения**

**Фолинг Некбрейкър:** Удряй противника си, докато той загуби съзнание, след което, заставайки с лице към него, натисни ↑ и ◎.

**Туистинг Боди Дроп:** Застани в ъгъла, покачи се по въжетата и натисни ↑ и ⊗.

**Шаулдър Бек Тос:** Това е блокада за тичащ към теб противник. Включва се с натискане на ↑ и ◎.

**Довършващо движение:**

**Хай Енгъл Бек Дроп:** Застани пред зашеметения си противник и натисни **L1**.




### ДЖОЙ АБС

Това е третият и последен член на отбора *Мийн Стрийт Пози*. И тримата герои се отключват по време на анимирана сцена от първата година. Те са млади, но в същото време технически перфектни кечисти.

**Най-силни движения**

**Абдоминал Стретч:** Застани зад противника си и натисни ↑ и ◎.

**Блу Тъндър Пин:** Отново издебни жертвата си в гръб и натисни → и ◎.

**Фейскрушър:** Затичай се и натисни ↑ и ◎.

**Довършващо движение:**

**Дайвунг Муунсаулт:** Зашемети противника си, изкачи се върху въжетата с гръб към него и натисни **L1**.




▶













## ДЕБРА

Дебра, нежната половинка на Стоун Колд, решава да се включи отново в играта, за да помогне на мъжа си да си отдъхне и да се възстанови, след като той беше прегазен от Рикиши. Тя се завърна триумфално, след като спечели съмнителния конкурс за красота на *WWF*. Всеки може да се досети защо съдиите я предпочетоха пред Триш Стратус.

**Най-силни движения**

**Ай-Рейк:** Застани пред жертвата си и натисни ↑ и ◎.

**Нек Брейкър:** Затичай се към противника си и натисни ◎.

**Скуул Бой:** Затичай се към противника си и натисни ↑ и ◎.

**Довършващо движение:**

**Плесницата на Дебра:** Застани пред зашеметения си противник и натисни **L1**.




## КАКТУС ДЖАК

Легендарният гигант се завръща в *WWF* след състезанието *Няма път назад Пей-Пер-Вю* от първата година. Нищо не може да спре поредния страховит приятел на Фоли (Менкайнд) Дюд Лов. Той не би се впечатлил, дори и да го хвърлеха от най-високото място на клетката и да прелетеше през масата на водещия.

**Най-силни движения**

**Пулинг Пайлдрайвър:** Застани пред зашеметения си противник и натисни ↑ и ◎.

**Фоухед Байт:** Повали жертвата си на земята, застани на главата му и натисни → и ◎.

**Елбоу Атак:** Затичай се към противника си и натисни ↑ и ⊗.

**Довършващо движение**

**Дъбъл-Арм DDT:** Застани пред зашеметения си противник и натисни **L1**.




## МИК ФОЛИ

Най-накрая лично се появява и фигурата, която стои зад трима от най-големите и най-зловещи персонажи в *WWF*. При главното състезание от Ресълмания той материализира мечтата на живота, след което вече може да бъде избиран за игра.

**Най-силни движения**

**Трапинг Хедбътс:** Застани пред зашеметения си противник и натисни ← и ◎.

**Дроп Суплекс Т:** Застани пред зашеметения си противник и натисни → и ◎.

**Кемъл Клътч:** Повали жертвата си на арената, застани на главата му и натисни ← и ◎.

**Довършващо движение:**

**Мендайбъл клоу:** Застани пред олюляващата се жертва и натисни **L1**.




## МАЙКЪЛ КОУЛ

Да бъдеш водещ на състезанията в *WWF* може да бъде опасно занимание и това е шансът на човека с микрофона да си върне за всичко, което е изтърпял. При твърде много битки Коул е бил потърпевшата страна и идва един момент, когато той вече не може да понася това положение. Отключва се след първото състезание от втората година и за наша изненада се проявява като изключително техничен кечист.

**Най-силни движения**

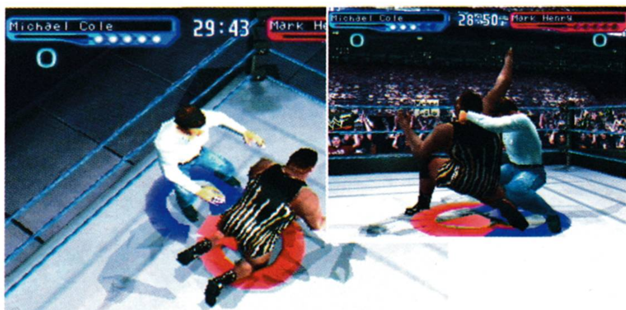
**Скуул Слем:** Застани пред зашеметения си противник и натисни ← и ◎.

**Мексикански Сърфборд:** Повали жертвата си на земята, застани на краката му и натисни ← и ◎.

**Бронко Бъшър:** Затичай се към противника си и натисни ◎.

**Довършващо движение**

**Стендинг Кросфейс:** Застани пред зашеметения си противник и натисни **L1**.



# СКРИТИ МЕСТА

**WCW ПУСНА СВОИТЕ БОЙНИ ЛУДОРИИ ИЗВЪН АРЕНАТА КАТО ОТДЕЛНА ИГРА. МАЧОВЕТЕ НА *WWF SMACKDOWN 2* ОТ ТИП „КЪДЕТО ТИ ПАДНЕ" СА ПО-ДОБРИ, ПОВЕЧЕ, ПЪК И ЗА ТЯХ НЯМА ДА ПЛАЩАШ ДОПЪЛНИТЕЛНО. ЕТО НАЧИНА, ПО КОЙТО МОЖЕШ ДА СЕ ДОБЕРЕШ ДО ВСИЧКИ СКРИТИ МЕСТА!**

## ГЛАВНАТА АРЕНА

Първо излез извън ринга и тръгни в посоката, в която сочи червената стрелка. Застани до нея за няколко секунди и тя ще се оцвети в синьо. Натисни ↑ и ще се придвижиш към празното пространство, до което има един голям екран.



## ВХОДЪТ

Вече нямаш оръжия, така че тук започват истинските изпитания. Изхвърли противника си от рампата и скочи върху него с лакът напред. Изкачи се обратно на рампата и тръгни към входа, откъдето можеш да влезеш във фоайето.



## ФОАЙЕТО

Тук нямаш нямаш богат избор за действие, можеш само да блъснеш противника си в пожарогасителя, който е в далечния десен ъгъл. Вземи падналия пожарогасител и удряй жертвата си, докато тя загуби съзнание.



Във фоайето има още пет входа, които ти дават достъп до нови места. Левият те води към втория етаж, по-далечният ляв – към сутерена, най-отдалеченият към площада, десният – към ресторанта, а петият вход е този, от който си влязъл във фоайето.



## ВТОРИЯТ ЕТАЖ

Тук има машина за напитки, телефон и още един пожарогасител (явно тази компания е много загрижена за сигурността си). За да се сдобиеш с оръжие, трябва да блъснеш противника си в едно от тези неща. Засили го към телефона и ще вземеш слушалката или пък го удари в машината за напитки и ще можеш да използваш металния контейнер за сокове. Коридорът също има четири изхода: обратно към долния етаж, врата към съблекалнята, врата към стаята с шкафчетата и врата към ВИП стаята.

## СЪБЛЕКАЛНЯТА

Малко странно, но в това помещение има кошче за боклук, глава от манекен и препарирана глава на северен елен. Хвърли противника си върху сандъка, вземи нещата от него и започни да го удряш с тях. Тук също има и стабилна маса – можеш да я удариш с лакът или пък да проснеш върху нея противника си.



## СТАЯТА С ШКАФЧЕТАТА

Оръжията от шкафчетата се взимат, вече се досещаш, като блъснеш в тях противника си. Стол или нещо друго ще изпадне от тях и ти ще можеш да използваш новото си оръжие по предназначение – размазвайки го върху главата на противника си.



## ВИП СТАЯТА

Звездите от *WWF* са свикнали да грабват маси и да се бъхтят с тях, докато изгубят съзнание. По пода също така има растения – и те бързо могат да се превърнат в оръжия с листа, с които да удряш противника си.



## ПЛОЩАДЪТ

Стой настрани от пътя или рискуваш да бъдеш премазан от някоя от прелитащите коли. Можеш да вземеш скамейката, която е в дъното на помещението, да блъснеш с пазарската количка противника си в краката или просто да стовариш един сандък върху главата му. В средата на площада има фонтан, който ще накара да се появи наяве детето, стаено в бруталния звяр. Може ли някой да се въздържи да не направи един Пайлдрайвър в подобно предразполагащо към игри обкръжение?



Трите изхода на площада водят към закусвалнята, паркинга и обратно към фоайето.

## ЗАКУСВАЛНЯТА

Приеми предизвикателството от редовните посетители на бара и развъртайки се с маса из помещението, им покажи на какво си способен. В ъгъла има джубокс и ако блъснеш в него противника си, ще се сдобиеш със съд за кафе, с който ще можеш да поразчистиш терена. Можеш също така да се качиш върху джубокса и оттам да предприемаш атаките си.



## РЕСТОРАНТЪТ

Още маси, от и през които да скачаш и които могат да ти послужат за изпълнение на любимия ти удар Пайлдрайвър. Тук има и няколко страшни оръжия – като кутии и сандъци например, които можеш да запращаш към физиономията на противника си.



## СУТЕРЕНЪТ

Това място е използвано главно като още едно фоайе, което води към три други арени за твоите сблъсъци: паркинга, втория ресторант (WWF: Преживяване) и кухнята.





## ПАРКИНГЪТ

Никога преди не си виждал подобно нещо! Паркингът е пълен с неща, с които можеш да превърнеш противника си в трепереща развалина. Най-абсурдното изпълнение е да повдигнеш врага си с мотокара (натискаш **R1**) и да караш със ужасената си жертва.

Друг вариант е да го захвърлиш към колите, с които ще включиш алармите им и ще настане олелия от истерични звуци и светлини. Можеш също така да вземеш желязна пръчка, с която да бъхтиш противника си, а ако това е нещо, което той не може да понесе, под ръка имаш и уред за разтягане (взима се с натискане на **R1**). Просто го удряй с желязната пръчка, докато той се строполи на земята.



## WWF: ПРЕЖИВЯВАНЕ

На това толкова популярно място за хранене са разхвърляни няколко квадратни маси. Те са точно толкова големи, че да можеш или да ги вдигнеш и да блъскаш с тях противника си, или да се покатериш върху тях и да се врълхетиш с лакът напред. Както и при изхода, от който си дошъл, има насочваща стрелка, която ще те доведе дотук и по-нататък към кухнята.



## КУХНЯТА

Едва ли може да има по-брутално изпълнение от пердаха в кухня! На първо време можеш да взимаш и да хвърляш щайгите, които се подмятат наоколо. След това притисни противника си към мивката и се полюбувай как на главата му се стоварва металната тава. Сега можеш да го удряш с нея, докато изгуби съзнание. Масите в кухнята също могат да бъдат използвани за разиграване на адска сцена. Можеш да използваш масите за изпълнение на удара Пайлдрайвър или да го положиш на една от тях, да се покачиш на друга и да скочиш отгоре му с лакът, разцепвайки масата и довършвайки жертвата си.









***Мини-настроение:*** *Какво ли ще пожелаете, ако в леглото си имате два миниекрана*

# Размерът има значение

**Бъдещето е тук с най-големия празник в чест на миниразмера от времето на мини-жупа. Стегнете си багажа и се подгответе за пикник – миниекранът за PSone е тук**

**Първо изобретиха колелото, след това двигателя с вътрешно горене. Еволюцията на пътуването вече е завършила. Да! Тук е новият PSone-съвместим миниекран в комбинация с новата елегантна конзола. Това означава, че ще можете да се наслаждавате на любимите си игри за PlayStation, прогонвайки завинаги скуката, докато се возите на задната седалка на колата.**

Пътниците няма да бъдат единствените облагодетелствани от революцията на преносимите игри. Децата със заядливи родители могат да се приготвят за нов живот. Вместо да стоите по цял ден в стаята си, вече без проблеми можете да излезете навън и да се забавлявате с любимите си видео игри. Всъщност много скоро традиционната представа за геймърите (маниаци, заключени по цял ден в стаята) ще бъде разбита. Очаквайте улиците да се напълнят с тълпи от играещи с новия PSone. Миниекранът, който идеално се съвместява с великолепната нова машина на Sony, определено е едно от най-готините изобретения за тази година.

Заедно със зареждаща се батерия, комбинацията PSone и миниекран е лесна за пренасяне и щом се сдобиете със специалната раница, която се разработва в момента, няма повече да се тревожите как и къде да ги държите. Дори и батерията да се изтощи, адапторът за кола, който се предлага с повечето модели, ви дава възможност да превърнете автомобила си в подвижна зала за игри. Не без основание това са най-очакваните играчки за 2001 година. ▶

**На открито:** Където и да си, можеш да играеш с миниекран и батерия. Ще бъде по-добре, ако имаш и помощник

**ОФИЦИАЛНО ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Използването на периферни устройства, които не са произведени от Sony, включително и миниекрани, анулира гаранцията на хардуера

Геймърите искат нещо леко и лесно за пренасяне. Затова и надпреварата за производство на екрани е доста оспорвана, особено след като стана ясно, че новият модел на Sony няма да бъде пуснат в продажба преди Коледа (виж страница 32). Преглед на моделите, които се предлагат на пазара, както и на съвместимите с PSone очила Eye Trek на Olympus, ще намерите на страници 25-30.

Ако ви трябва доказателство, че в PlayStation има още живот, то това със сигурност е неговата портативност. Sony едва успява да задоволи огромното търсене на PSone, а е сигурно, че миниекраните ще го направят още по-популярен. За първи път геймърите ще могат да се наслаждават на любимите си игри без да се налага да стоят заковани два метра пред телевизора.

Разбира се, игрите в движение не са нищо ново и преносимите конзоли са познати от години, но никога досега този феномен не е бил свидетел на такъв напредък в качеството на наличните заглавия. С прекрасен каталог, включващ едни от най-добрите игри на планетата като *ISS Pro Evolution 2*, *Metal Gear Solid* и *Tony Hawk's 2* (и още около хиляда други заглавия), портативните PSone разбиват конкуренцията и правят голяма стъпка в еволюцията на интерактивната медия. Мощта на малката конзола на Sony означава, че още дълго време ще можете да се разхождате насам-натам, играейки с пълна сила *Syphon Filter 3* и *The Italian Job*.

Самите екранчета са доста компактни и са създадени така, че да пасват идеално на вашата фантастична пластмасова машинка. Заедно екранът и новата PSone конзола тежат колкото стария PlayStation, а пренасянето им е доста по-лесно. А заоблените форми ги правят доста привлекателни.

Нещо повече – не е пресилено ако кажем, че миниекраните за PSone са най-добрата компания за пътуващите. А тези от вас, които са твърде заети, за да могат да отделят време за игри, сега имат идеалната възможност да се забавляват, докато отиват и се връщат от работа. Казано направо, цялото време прекарано в автобуси, влакове или по спирки е загубено. Така че

## СЪВЕТИ

**За татковци!**



Когато отивате до тоалетна, вземете си конзолата вместо вестник. Или още по-добре е да обучете кучето си да ви я носи, за да не се налага да ставате и спокойно да се наслаждавате на удоволствието.

**За (не)праведните!**



Следващия път, когато отидете на неделна служба, вземете със себе си най-голямото издание на Библия, което имате, изрежете страниците и скрийте миниекрана между кориците. Какво ще кажете за един *Populous: The Beginning*?

**За съпругите!**



Изгонете мъжа си от дивана пред телевизора и го набутайте в банята с новата му играчка, за да можете на спокойствие да се наслаждавате на Рич и компания от поредния епизод на „Дързост и красота".





*Лудост:* *Дългите пътувания никога няма да бъдат отново същите. Ако изобщо тръгнете, разбира се*

# „Зарежете вестника, разхлабете вратовръзката и свършете нещо смислено – забавлявайте се с великолепни видеоигри"

зарежете вестника, разхлабете вратовръзката и свършете нещо смислено – забавлявайте се с великолепни видеоигри. Повярвайте – да играеш *Gran Turismo 2*, докато се подрусваш във влака, е доста по-забавно от опитите да прочетеш последните футболни резултати от вестника на седящия пред теб чичко.

Само помислете колко неща може да направите по време на едночасовото пътуване към работа – да отключите няколко нови коли в *Gran Turismo*, да минете цяло ниво от *Medal of Honour Underground* или дори да превъртите *Tekken 3* еднндва пъти, за да отключите нови герои. А можете и съвсем да се изолирате от света наоколо с очилата Eye Trek на Olympus. Представете си връщане обратно от ада в карета, пълна с тълпа пияни неандерталци. Тези очила са идеалното средство да се скриете от досадните ви спътници. Те покриват очите ви и вие наблюдавате действието на огромен екран, който е може би два пъти по-голям от телевизора ви вкъщи. Така че можете да се наслаждавате на екшъни като *Alien Resurrection* както подобава – сякаш сте участник в играта.

Естествено миниекранът не е просто средство за убиване на време, което иначе бихте загубили в мечти и фантазии. Той ви дава възможност да оползотворите свободните часове по най-добрия възможен начин. Защо не отидете на някое тихо местенце сред природата, не си отворите една кола и не поиграете голф в *Everyday's Golf 2*? Или можете да отидете на плаж и да се включите в турнир на *FIFA*, наслаждавайки се на слънцето между отделните мачове.

Спомнете си само случаите, когато сте искали да вземете вашия PlayStation за из път и само при мисълта, че трябва да носите и телевизора, сте се разубеждавали. Да не говорим колко е трудно да намерите някой достатъчно луд (или силен), който да мъкне триметров генератор след вас. А сега всичко, от което се нуждаете, е един малък PSone, миниекран и чифт батерии. О, да не забравяме, че и лятото наближава... ■

**За мъже!**

**Или пък си легнете в спалнята и се отдайте на екшън забавления с *Fear Effect 2*, докато вашият съпруг крещи, развълнуван от репортажите от Шампионската Купа на УЕФА.**



**Следващия път, когато ви помъкнат на пазар, застанете пред съблекалнята и докато тя пробва 40 модела, превъртете няколко пъти *Tony Hawk's 2 Park Editor*, вместо да се опитвате да не зяпате рафтовете с дамско бельо.**

## КОЕ СИ ЗАСЛУЖАВА...

... и кое не. Десетте най-добри и десетте най-лоши игри за миниекрана

### Вземете си!

- *Tony Hawk's 2*
- *Gran Turismo 2*
- *Formula One 2000*
- *ISS Pro Evolution 2*
- *FIFA 2001*
- *Bust-A-Move 4*
- *Tekken 3*
- *Everybody's Golf 2*
- *LMA Manager 2001*
- *Metal Gear Solid*

### Оставете вкъщи!

- *GTA 2*
- *Micro Maniacs*
- *Final Fantasy IX*
- *Broken Sword*
- *Time Crisis Project Titan*
- *Populus*
- *Smash Court Tennis*
- *Tomb Raider Chronicles*
- *Madden 2001*

Обърнете и вижте кои са най-добрите миниекрани

# ВРЕМЕ ЗА ТЕСТ!

## КОЙ Е НАЙ-ДОБРИЯТ ОТ ВСИЧКИ?



**Пет екрана бяха подложени на обстойни тестове. Изпробвахме пет игри с всеки модел – *Railroad Tycoon, Smackdown 2, Tony Hawks's 2, Colin McRae 2.0* и *Quake II* – на различни места.**

Въпреки че техните марки и производители са различни, някои от екраните всъщност са еднакви. От петте, моделите на Redant и Thrustmaster си приличат, както и тези на Wild Things и Interact. За да избегнем повторението на една и съща информация, подобните екрани са представени заедно.

За всички модели оптималното разстояние за гледане е около 20 см. Ако гледате от по-далече, трудно ще различавате детайлите. А ако се приближите, рискувате да ви заболят очите.

Препоръчваме ви да разполагате екраните на нивото на очите си, така че да не натоварвате врата си. Най-добрата комбинация за целта е маса и стол. Другото, което трябва да имате предвид е, че някои от екраните е най-добре да бъдат гледани фронтално. При наблюдение под ъгъл образите се замъгляват. Като правило тези екрани са идеални за самостоятелна игра и са почти безсмислени за мултиплейър.

**БЕЛЕЖКА:** Нито един от представените модели не работи със старите PS1 или PS2 заради фиксираните изводи.

## КРИТЕРИИ

**Обща информация:** Тук разказваме общите неща за модела и решаваме колко добър, лош или грозен е той.

**Качество на образа:** При този размер на монитора и с толкова много движение и текст на екрана във всеки един момент, това е най-важната категория. Оценяваме цветност, яркост и яснота на образа.

**Особености:** Някои модели имат изход за AV кабел, някои са съвместими с DVD плейър, а други дори нямат изход за слушалки. Разглеждаме плюсовете и минусите на моделите.

**Издръжливост:** Здрави и солидни или крехки и чупливи?

**Звук:** Някои се справят добре с широк звуков спектър, докато други звучат като стая, пълна с измъчвани мишки.

**Заслужава ли си парите:** Какво да изберете? Умален вариант на Vega Trinitron или трепкащ и прескачащ „Юност"? Сравнението не е същото, но разликата в цените определено има значение.

**Обща оценка:** Крайната оценка на екрана. Тя не е средно аритметично число. Моделът може да е със слабо качество на звука, но ако образът е добър, тогава оценката ще е висока.

***Навсякъде:** Любимите ви игри ще са достъпни където и да сте, ако имате чифт батерии*

# THRUSTMASTER/REDANT PS568

**THRUSTMASTER:** ■ ЦЕНА **129 лири** ■ НА ПАЗАРА В ЕВРОПА **Да** ■ УЕБ САЙТ **www.thrustmaster.co.uk**

■ ХАРАКТЕРИСТИКИ **Настройка на звука и яркостта, поддръжка на PAL и NTSC, използва захранването на PSone, изход за AV, вход за слушалки**

**Това е компактен 5-инчов екран, които се съвместява идеално с PSone. Той работи, използвайки захранването на конзолата (т.е. няма нужда от допълнителен кабел), лек и издръжлив е, и се завинтва към гърба на PSone, създавайки солидна връзка.**

Подобно на много по-големи плоскоекранни монитори, трябва да гледате в екрана фронтално или образите ще бъдат леко замъглени, въпреки че видимостта отстрани е доста добра. Всъщност ние изиграхме една доста вълнуваща партия Quake II за четирима играчи – на екрана достатъчно ясно се виждаха оръжията, другите герои, както и декора.

Thrustamster се представи малко по-зле при теста с *Railroad Tycoon*, където текстът едва се четеше. Въпреки това този екран е с най-ясен образ от всичките. Пробвахме *Colin McRae 2.0* за един играч и играта изглеждаше просто фантастично – ярки цветове и чудесно възпроизводство на палитрата. *Tony Hawk's 2* също работеше чудесно – образите са достатъчно детайлни и можете да видите дори хитро скритите бонуси, докато прелитате покрай тях. Звукът от вградените колони е леко металически, но е с приемлив стерео ефект, и би бил чудесен, ако използвате добър модел слушалки.

Единственият проблем на тези два модела е, че нито един от тях не се предлага с адаптор за кола, въпреки че и двата екрана работят с тези от другите производители.

**<<Redant планират да пуснат нов 5,6-инчов модел в идните месеци. Естествено, той ще бъде по-скъп>>**



## REDANT PS568

■ ЦЕНА **129 лири**

■ НА ПАЗАРА В ЕВРОПА **Да**

■ УЕБ САЙТ **www.icboss.com**

■ ХАРАКТЕРИСТИКИ **Настройка на звука и яркостта, поддръжка на PAL и NTSC, използва захранването на PSone, изход за AV, вход за слушалки**




***Thrustmaster (вдясно) и Redant (вляво) са практически един и същ екран, но Redant планират да усъвършенстват модела***

## ПРИСЪДА

| | | |
|---|---|---|
| ■ КАЧЕСТВО НА ОБРАЗА | Доста ярка картина, добра за мултиплейър. Няма опция за коригиране на цветовете, но с това качество на образа, няма нужда! | 9 |
| ■ ЗВУК | Леко металически през вградените колони, но сложите ли чифт добри слушалки, ще можете да се насладите изцяло на музиката от Tony Hawk's | 7 |
| ■ ИЗДРЪЖЛИВОСТ | Здрав и надежден модел. Малко проблемна е настройката на яркостта – почти няма видима градация между светло и тъмно | 7 |
| ■ ЗАСЛУЖАВА ЛИ СИ ПАРИТЕ | Няма кой знае какви екстри, но с прекрасния си образ, хубав звук и налични характеристики, това е чудесен избор | 8 |

■ ОБЩА ОЦЕНКА: Солиден екран с ясен и прецизен образ, чист звук и не се нуждае от допълнително суетене с кабели и джаджи

**7** ОТ **10** ТОЧКИ

# WILD THINGS/INTERACT

**WILD THINGS:** ■ ЦЕНА **109 лири** ■ НА ПАЗАРА В ЕВРОПА **Да** ■ УЕБ САЙТ **www.wild-things.co.uk**

■ ХАРАКТЕРИСТИКИ **Бутони за настройка на цвят, тоналност, сила на звука и яркост, адаптор за кола, вход за AV, вход за слушалки**

**Този 4-инчов екран е пълен с екстри – настройките са почти същите както и на домашния ви телевизор. Но с това свършват хубавите неща.**

Образът на екрана е размазан и неясен, което е проблем при игри, в които текстът е много, като *Railroad Tycoon*. Малките букви са нечетими, а големите доста ще ви затруднят.

Образът трепти почти през цялото време, а екранът е насечен от линии, които се наслагват върху играта и непрекъснато ви дразнят. Екранът изглежда добре, когато се забавлявате с графично изпипани състезателни игри като *Colin McRae 2.0*, но споменатите линии са все така досадни.

Четирите говорителя са ужасни, с едва доловим намек за наличие на баси. А това не е похвално за периферно устройство, което изисква два източника на енергия, освен ако не използвате адаптора за кола или батериите.

**<<Нов модел на Interact ще предлага възможност за екранна настройка на образа и стабилизираща стойка, която да позволи на екрана да стои отделно от конзолата>>**

## INTERACT

■ ЦЕНА **124.99 лири**

■ НА ПАЗАРА В ЕВРОПА

**Очакваме потвърждение**

■ УЕБ САЙТ **www.interactaccessories.com**

■ ХАРАКТЕРИСТИКИ **Бутони за настройка на цвят, тоналност, сила на звука и яркост, адаптор за кола, вход за AV, вход за слушалки**



*Wild Things (вдясно) и Interact (вляво) са еднакви, с изключение на логото, което носят и пазарната им цена – моделът на Interact е с около 15 лири по-скъп.*

## ПРИСЪДА

| | | |
|---|---|---|
| ■ КАЧЕСТВО НА ОБРАЗА | Неясен и трептящ, което го прави неподходящ за по-тъмни игри като *Resident Evil* или *Quake II*. Разчитането на текстове е трудно | 5 |
| ■ ЗВУК | Има четири говорителя, но на кой му пука при това лошо качество на звука? Дори и слушалките не подобряват нещата | 5 |
| ■ ИЗДРЪЖЛИВОСТ | Моделът е солиден. Когато сте навън и използвате адаптора за кола или батериите, гарантирано ще има с какво да се занимавате | 8 |
| ■ ЗАСЛУЖАВА ЛИ СИ ПАРИТЕ | 5/10 за модела на Wild Things и 2/10 за този на Interact, който е по-скъп, макар и с абсолютно същите параметри | 5 |

■ ОБЩА ОЦЕНКА: Макар и да има повече възможности за настройка, този екран е провал. Изберете си друг модел

**5** ОТ **10** ТОЧКИ

# ПЪТУВАНЕ ВЪВ ВРЕМЕТО

**ИЗРОВИХМЕ РЕДКИ СНИМКИ, ЗАПЕЧАТАЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯТА НА МОБИЛНИЯ ГЕЙМЪР ОТ 1995 ГОДИНА**



*PlayStation е тук и младият Марк Доналд ще я изпробва с няколко негови приятели...*



*Пауза. Марк дава наставления на слугите си, които пъхтят под тежестта на неговия смешен стар телевизор...*

# BIG BEN INTERACTIVE

■ ЦЕНА **99.99 лири** ■ НА ПАЗАРА В ЕВРОПА **Да** ■ УЕБ САЙТ **Няма**

■ ХАРАКТЕРИСТИКИ **Цветен адаптор, два изхода за колонки, адаптор за кола**

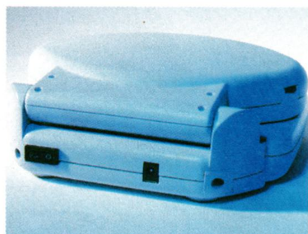
**Кутията на този екран е може би най-добрата от тестваните модели, но добрият дизайн крие липса на екстри, като например вход за слушалки.**

Почти 4-инчовият екран е видимо по-малък от този на Redant/Thrustmaster и за съжаление качеството на образа също е доста по-лошо. С бутони за настройка само на цветовете, яркостта и силата на звука, нямате кой знае какъв контрол, въпреки че екранът трепти, само когато го стартирате.

Игри, в които има малки икони и най-вече дребен текст, като *Railroad Tycoon*, трябва да се отбягват. Пикселизираният образ затруднява четенето на написаното на екрана и ще трябва доста да напрягате очите си. Наличието само на бутон за яркост прави игрите или много бледи, или прекалено тъмни.

Макар да е по-добър от модела на Wild Things/Interact и също като него е снабден с адаптор за кола, екранът на Big Ben не може да се мери с невероятния модел на Thrustmaster/Redant по простата причина, че не може да предложи подобно качество на образа. Жалко за прекрасния дизайн.

**<< Нова серия екрани ще бъде пусната в продажба скоро. Те ще включват AV изход и ще се предлагат на същата цена.>>**



*Един поглед отзад и разбирате колко добре изглежда този екран*

*Екранът на Big Ben изглежда много стилно, но качеството на образа разваля доброто впечатление*

## ПРИСЪДА

| | | |
|---|---|---|
| ■ КАЧЕСТВО НА ОБРАЗА | Макар и леко размазан, образът е относително добър, но проблемът е в малкия екран | 6 |
| ■ ЗВУК | Екранът възпроизвежда доста добър звук, но липсата на вход за слушалки е голям недостатък | 7 |
| ■ ИЗДРЪЖЛИВОСТ | Достатъчно здрав модел, но добрият дизайн крие липсата на бутони | 6 |
| ■ ЗАСЛУЖАВА ЛИ СИ ПАРИТЕ | Отива към... | 6 |

■ ОБЩА ОЦЕНКА: Със средно качество на образа и добър звук, Big Ben Interactive не е лош екран. Но при всички положения не е и най-добрият

**6** ОТ **10** ТОЧКИ



*На умерените приятелите на лорд Доналд им е дошло в повече и докато Марк се зъби срещу камерата, нещастниците си почиват...*



*Доналд очевидно е в безизходна ситуация. Ричард Хууд иронично помахва за сбогом на бившия си господар*



*Молбите не са достатъчни да върнат приятелите. Пет години по-късно същите мъже ще се молят да се върнат на работа*



***Скритият геймър:*** *Пътуване с влака, бизнес среща, вечеря – всички те могат да бъдат съпроводени от бърза игра на Tony Hawk's 2*

## СРАВНИТЕЛНА ТАБЛИЦА

| | **REDANT** | **THRUSTMASTER** | **INTERACT** | **WILD THINGS** | **BIG BEN INTERACTIVE** | **OLYMPUS EYE TREK** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ЦЕНА (в лири) | 129.99 | 129.99 | 124.99 | 109 | 99.99 | 299 (захранване 79.99) |
| НА ПАЗАРА В ЕВРОПА | Да | Да | Очакваме потвърждение | Да | Да | Да |
| УЕБ САЙТ | www.icboss.com | www.thrusmaster.co.uk | www.interactaccessories.com | www.wild-things.co.uk | няма | www.eye-trek.co.uk |
| РАЗМЕР (диагонал) | 128 мм (прибл. 5 инча) | 128 мм (прибл. 5 инча) | 101 мм (прибл. 4 инча) | 101 мм (прибл. 4 инча) | 99 мм (прибл. 4 инча) | 52" широкоекранен телевизор |
| ТЕГЛО | 404 гр. | 398 гр. | 444 гр. | 454 гр. | 470 гр. | 90 гр. (280 гр. със захранването) |
| ВХОД ЗА СЛУШАЛКИ | Да | Да | Да | Да | Не | Да |
| АДАПТОР ЗА КОЛА | Не | Не | Да | Да | Да | Не |
| AV ИЗХОД | Да | Да | Да | Да | 1 | Да |
| ЕДНО ЗАХРАНВАНЕ | Да | Да | Не | Не | Да | Не |
| ИЗХОД ЗА КОЛОНИ | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 |
| PAL и NTSC | Да | Да | Не | Не | Не | Не |
| ПЛЮСОВЕ | Голям екран, удобен за игра по двойки | Голям екран, удобен за игра по двойки | Много екстри, солидна изработка | Много екстри, солидна изработка | Много стилен екран | Огромна картина, великолепен звук |
| МИНУСИ | Говорители със средно качество | Говорители със средно качество | Ниско качество на образа и звука, скъп | Ниско качество на образа и звука, скъп | Средно качество на образа | Антисоциални, скъпи |
| **ПРИСЪДА** | **7 от 10** | **7 от 10** | **5 от 10** | **5 от 10** | **6 от 10** | **8 от 10** |

# OLYMPUS EYE TREK

■ ЦЕНА **299 лири (батерия 79.99 лири)** ■ НА ПАЗАРА В ЕВРОПА **Да** ■ УЕБ САЙТ **www.eye-trek.co.uk**

■ ХАРАКТЕРИСТИКИ **Настройка на контраст, яркост, острота, цветност, баси. Върви със слушалки, презареждащи се батерии, съвместим е с DVD и PS2**

**Очилата Eye Trek са алтернатива на миниекраните. Те определено са по-антисоциални, но и адски готини. Те вървят с толкова много настройки, че ако случайно не ви харесва първоначалната картина, то бързо можете да я промените.**

Макар и чувството, че гледате екран, който се намира само на сантиметър-два от лицето ви, да е доста обезпокоително в началото, много скоро ще свикнете с очилата. Качеството на образа е неповторимо и дори и найситният текст е добре различим. Даже и миниатюрният шрифт на *Railroad Tycoon* се чете лесно. За съжаление очилата са предназначени само за един човек, така че игрите за двама са изключени. Другото неудобство е, че моделът на Olympus не пасва добре, ако носите нормални очила.

Качеството на звука е фантастично. Към очилата има прекрасни слушалки вместо колонки. Музиката от *Tony Hawk's 2* никога не е звучала толкова добре. Можете да настройвате басите, така че звукът от приземяването на скейта ви да звучи съвсем автентично.

Единственото ни притеснение е свързано със здравето. Използвахме очилата за около час и половина и след това усетихме лек сърбеж в очите и замаяност. Но ако сте разумни, лесно ще избегнете главоболието.

## ПРИСЪДА

| | | |
|---|---|---|
| ■ КАЧЕСТВО НА ОБРАЗА | Чисти и контрастни, образите профучават пред зениците ви, сякаш челото ви е залепено за екрана на телевизор | 9 |
| ■ ЗВУК | Няма говорители, така че ако не обичате да ползвате слушалки, имате проблем. Ако обаче това не ви притеснява, стерео звукът е кристален | 9 |
| ■ ИЗДРЪЖЛИВОСТ | Макар и Eye Trek да са леки, те изглеждат доста крехки. Това в особена степен се отнася за слушалките | 6 |
| ■ ЗАСЛУЖАВА ЛИ СИ ПАРИТЕ | Имат много екстри и могат да се използват с DVD плейър, но струват три пъти колкото миниекраните | 5 |

■ ОБЩА ОЦЕНКА: Въпреки че Eye Trek са доста скъпи и изглеждат крехки, качеството на образа и звука, което предлагат, не може да бъде пренебрегнато

**8** ОТ **10** ТОЧКИ

## ПЕРИФЕРИИ

**Wild Things пускат на пазара широк набор от периферни устройства през следващите месеци, включително захранващо устройство, слушалки и увеличително стъкло. Освен това очаквайте и раница, в която да съберете всичко и да играете, което ви осигурява перфектна мобилност, ако ползвате захранващо устройство. Redant също разработват раница, която да побира техния екран.**








***Прекрасен ден:*** *Щастието да го прекараш с PSone*

## ПРЕПОРЪЧВАМЕ ВИ

Правилният избор на екран е важен – тези продукти не са евтини. Без съмнение Eye Trek е най-доброто, което можете да си купите, ако търсите качествен звук, добра картина, малко тегло и екстри, но всичко това ще ви струва зашеметяващите 299 лири и освен ако парите не са проблем за вас, цената е доста висока. Въпреки че качеството на образа на модела на Wild Things/Interact е доста ниско, той все пак се предлага с адаптор за кола и много скоро за него ще има набор от периферии. Но когато говорим за нашите любими заглавия, само едно нещо има значение – качеството на образа, и затова победителят е само един. Той е по-скъп и му липсват някои екстри, но предлага най-доброто, за да изпитате удоволствие от игрите...

**ПРЕПОРЪЧВАМЕ: THRUSTMASTER/REDANT**

# ОФИЦИАЛНИЯТ МОДЕЛ

Когато PSone излезе на пазара през миналата година, Sony показаха прелестни снимки на малкия красавец със прикрепен към него екран. Той според компанията трябваше да бъде готов до пролетта. Е, това не стана и лошата новина е, че докато японските геймъри ще го получат през лятото, то ние ще трябва да чакаме до Коледа.

Възможно ли е, след като обявиха, че екранът ще е само 4-инчов, от Sony да са размислили и да са се заели да направят миниекран, който да конкурира неофициалните 5,6-инчови модели? Да се надяваме, че е така.

До този момент Sony пазят пълно мълчание, дори и по отношение на основните детайли и отказват да назоват размера и ориентировъчната цена на екрана. Говорител на фирмата заяви: „Както всички останали периферии на Sony, и екранът ще бъде по-добър по отношение на качество и цена." Ние чакаме и докато чакаме, мислим...

## КАКВО ИСКАМЕ ДА ВИДИМ

Официалният модел трябва да е почти съвършен, за да може безусловно да се наложи над конкурентните модели, така че ние направихме списък с нашите желания за онези, които стоят зад феномена PlayStation.

**Какво да има в кутията:**

- Миниекран
- Един захранващ кабел
- Комплект от презареждащи се батерии
- Адаптор за автомобил за борба с досадните пътувания
- Слушалки на Sony за качествен звук
- Увеличителен панел за допълнително уголемяване на образа

**Екранът:**

- Възможност за екранен контрол с цел премахване на излишните бутони и за прецизна настройка на образа
- По-голям екран от задаващото се 5,6-инчово чудовище на Redant, но без влошаване качеството на образа
- Четири великолепни говорителя
- Достатъчно качествен екран за нуждите на мултиплейъра
- Здрава и лека кутия за по-добра мобилност



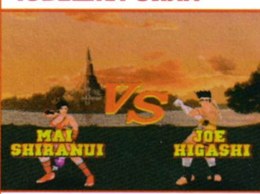
Издател: **JVC**
Разработена от: **SNK**
Брой играчи: **Един или двама**

Пътят/**на**/разрушителния/**юмрук**

# Fatal Fury Wild Ambition

## КОНФУЦИЙ Е КАЗАЛ: „ПАГУБНАТА ЯРОСТ ВОДИ ДО НЕОБУЗДАНА АМБИЦИЯ". А НЕ Е ЛИ ВСЪЩНОСТ ТОЧНО ОБРАТНОТО?

### ЧОВЕШКА СИЛА




С 14 бойци, от които да избираш (плюс още двама лоши типове за „отключване"), спокойно може да се каже, че имаш богат избор на персонажи за управление. За да научиш съответните им специални движения, няма да ти е необходимо много време, тъй като командите за всички са еднакви.




### ЗАРЕЖДАНЕ С ЕНЕРГИЯ




Колкото повече време минава, толкова повече се увеличава и енергийният ти показател. Когато се изпълни докрай, можеш да употребиш цялата събрана енергия за един съкрушителен а-ла *Fatal Fury* удар. Това е атака за близко разстояние, но пък е унищожителна.

### НЕЖНАТА СТРАНА НА СИЛАТА




Както още в ранните *Street Fighter* виждахме млади японски девойки да се изправят срещу едри мъжаги, така и във *Fatal Fury* не се кривва от тази линия. Младата Маи го демонстрира прекрасно.

### ХОРА ЗА КУПОН




14 персонажи? Супер! Всеки от тях играе важна роля в историята, която се върти около Тери и Анди и убийството на баща им, извършено от Гъсока Хауърд – зъл престъпен бос.




### ДОСТИГАНЕ НА ПРЕДЕЛА

Както в *Street Fighter* (и всички други игри в жанр двубой), така и във *Fatal Fury Wild Ambition* участват различни герои, които могат да атакуват от разстояние. Оръжията за целта варират от вериги и енергийни заряди до ветрила, както се вижда на картинката (вляво).

**Трябва да си голям мислител, за да измъдриш нещо по-добро в този жанр от поредиците *Tekken* и *Street Fighter*. Качеството, сложността на бойните техники и комбинации на модерните „тупалки" са достигнали такова високо ниво, че би било доста лекомислено от твоя страна да смяташ, че би могъл да надиграеш противниците си в собствената им игра. А както добре знаем – тук вторият не печели нищо.**

Въпреки че за този ранен стадии на развитие *Fatal Fury* не изглежда зле, май ще ѝ се наложи да си поизпопне белите спортни чорапки, ако иска да стане конкурентно способна. Не, че е много лоша – напротив. Графиката е в „анимационен" стил, екшънът е на ниво, а разнообразието от герои е сериозно – от изключително бързи и повратливи бойци в лека категория до масивни мускулести грамади, всеки със свой набор от движения и умения.

Базирана е върху в комиксовата и анимационна манга поредица *Fatal Fury*, която вече се е появявала на конзолния пазар във формат Neo Geo. Но дали ще оцелее при прехода от стандартните на преносимите 2D игри към триизмерния свят на PlayStation, тепърва ще разберем. Освен това заглавие, в което персонажите имат имена като Гъсока Хауърд и Краля паток, си струва да му хвърлиш поне един поглед. ■




**„Екшънът е на ниво, а разнообразието от герои е сериозно"**

### на ВЕЗНИТЕ

**⊕ ПЛЮСОВЕ**
- Базира се на популярен сериал
- Манга стил
- 14 персонажи

**⊖ МИНУСИ**
- Малко бавна
- Дали двуизмерният геймплей е актуален все още?
- Прекалено опростени движения

**Ф И ТАКА**

**Шансовете *Fatal Fury* да се окаже твърде остаряла за времето си са сериозни. Засега играта изглежда малко бавна и недоизпипана, което я прави достойна конкуренция по-скоро на *Street Fighter 2* отколкото на *Tekken 3*. Ще се въздържим от окончателна присъда преди излизането на окончателната версия.**

Гуми/**секунда**/обиколки/**финал**

Издател: **SCEE**
Разработена от: **Studio 33**
Брой играчи: **Един или двама**

# Formula One 2001

## ВОЙ НА ДВИГАТЕЛИ, СВИСТЯЩИ ГУМИ, ЖАЖДА ЗА ПОБЕДА... ГРАБВАЙ ВОЛАНА – НОВАТА *F1* НА SCEE Е ТУК!

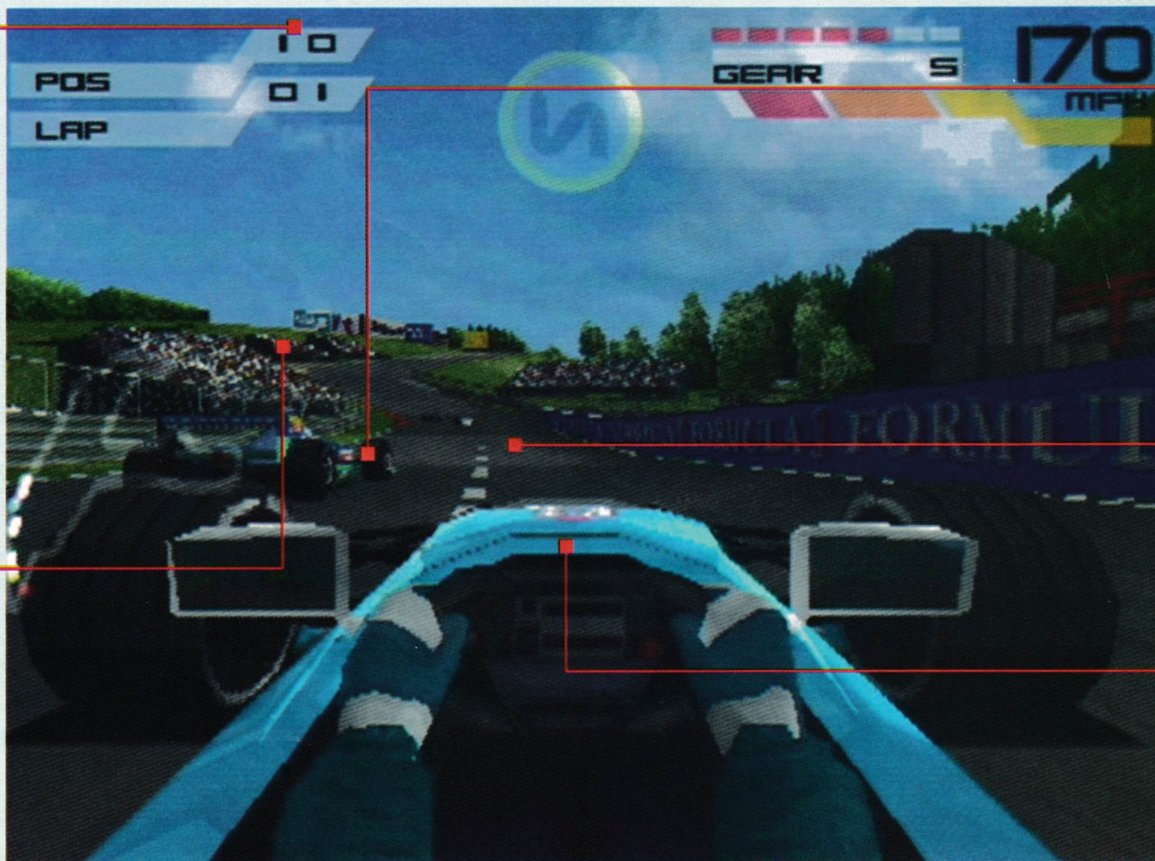
### ПОМИСЛИ!

Ако си избрал режим Quick Race на произволна писта, можеш сам да редактираш стартовото подреждане по свой избор. В режим Championship пък можеш да си изработиш стратегия, като например да потеглиш на старта с по-малко гориво и да си по-бърз, а след това да заделиш повече време за влизания в бокса. Зависи изцяло от теб.

### ПОЛЕЗНО



Заобикалящият те фон не изниква като от нищото, а това е особено полезно, когато трябва да прецениш скоростта си „на око" с наближаването на следващия завой. Колкото повече са детайлите, толкова по-лесно ще си намериш ориентири, по които да нагласиш тактиката си за всеки завой.




**Представи си, че това са последните две обиколки преди финала и любимият ти пилот е на път да спечели, естествено ако нещо не гръмне преди това. По този начин се чувства всеки, докато тръпне в очакване на *Formula One 2001*.**

Като дефектна гума отлитат една по една надеждите за свестен F1 симулатор. Спомни си само *F1 World Grand Prix 2000* на Video System. За това и е нормално човек да е разтревожен, докато не види последната *F1* в действие. Изглежда обаче, че всички тревоги са напразни. След като стабилизираха положението с *Formula One'99* и подсигуриха основата на „моста" с *Formula One 2000* изглежда, че *2001* ще се окаже годината, в която Studio 33 ще се отърсят от етикета „добри почти колкото Psygonsis". И както е тръгнало, току-виж заглавието им се превърнало в хитово. Истината е, че *2001* е по-скоро подобрение отколкото революция в жанра, но това не му пречи да има всички необходими качества. Докато в *2000* пистите изглеждаха солидни или поне що-годе прилични, в 2001 те са направо страховито-невероятни – хълмисти (Интерлагос), тесни и завъртяни (Монако) или просто трудни (Спа). Менютата и екраните с опции (доста нескопосани в *2000*), вече са изгладени и подобрени и можеш да ги използваш максимален брой пъти по време на състезание. Повторенията и звукът – слаби в миналогодишното издание дори в сравнение с тези от заглавието на EA *F1 Championship Season 2000* – вече са на ниво. Скандиращите в точния момент зрители и специфичният шум от двигателите лесно заместват липсата на мириса на гориво и изгоряла гума.

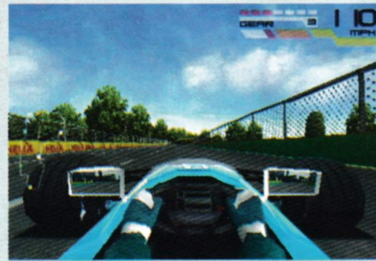
**Formula One 2001 предлага прекрасно балансирано управление...**

Най-трудно за постигне беше безпроблемното управление на болида. Освен че е изпипана в техническо отношение и е претъпкана до спойлерите с опции, *Formula One 2001* предлага прекрасно балансирано управление. Едно от задължителните изисквания към игрите F1 е те да са забавни от самото начало – дори когато за пръв стъпваш на напълно непозната писта и я изучаваш, за да се преబориш след това за челна стартова позиция. Добрите новини са, че новото заглавие на Studio 33 те сграбчва още от първите няколко секунди, прекарани зад волана, не на последно място и заради прекрасната маркировка, която ти подсказва кога да натиснеш газта докрай или да „скочиш" върху спирачките, приближавайки завой. Перфектното управление и всички останали положителни качества правят от тази игра най-обещаващото заглавие в жанра за тази година. Поне засега...



## 1+1=22

Ако се състезаваш срещу приятел, това не означава, че останалите 20 пилоти няма да участват в състезанието – те ще бъдат на пистата и ще използват и най-малката ти грешка, за да ти натрият носа в асфалта. Можеш да се състезаваш с приятеля си за един същи екип, а можеш да бъдеш и негов съперник.









***Ракетно гориво.*** ***Помисли добре върху стратегията си относно спиранията в бокса. Ако направиш правилния избор, ще успееш да победиш опонентите си. Много е полезно особено ако стартираш от края на стартовата решетка или се очакват промени в метеорологичните условия***

## ДЕНИВЕЛАЦИЯ



И в други *F1* задържането в рамките на пистата не е лека работа, но този път има и допълнителни „екстри". На пистата Интерлагос в Бразилия кое да е твърде закъсняло намаляване на скоростта може да те прати надолу по тревистия склон.

## ОТРАЗЕНА СЛАВА

Ако 17 писти не са ти достатъчни да докажеш колко добър пилот си, то тогава в аркейд режима ще можеш да „отключиш" 17 огледални образа на стандартните писти от *Formula 1*.




## ПЪРВЕНСТВА

В режим Arcade вместо познатите от *2000* чек пойнтове е въведена система от шест различни първенства. Спечели с по-слаби болиди и можеш да подобриш техните показатели преди да седнеш в кокпита на Ферари.

## МУЗИКА ЗА УШИТЕ

*Formula One 2001* засега е единствената игра, обединила гласовете на именитите коментатори Уокър и Бръндъл. Звуковите ефекти в нея също са едни от най-реалистичните в този жанр. Реакциите на зрителите са перфектни, а от Studio 33 твърдят, че са записали поотделно звука на всеки от различните двигатели.

## ПОВТОРЕНИЕ... ВСЕ ЕДНО ГЛЕДАШ ВИДЕОЗАПИС!



















Винаги е добре да изгледаш на запис състезанието си. Можеш да видиш подробно всяка една от грешките си в него. *Formula One 2001* предлага точно това с доста подобрените си възможности за повторение. Хубавото е, че можеш да изгледаш запис на състезанието в който и да било момент, да натиснеш пауза и кадър по кадър да наблюдаваш надпреварата. Перфектният начин да възстановиш някой по-зрелищен инцидент и да поправиш грешките си така, че да караш по-добре от Шуми! Ако говорим сериозно, можеш да използваш тази опция, за да разучаваш по-подробно пистите. Така ще знаеш къде точно да натиснеш спирачки преди доста техничните завои. Ако моментното повторение ти звучи твърде непознато и не се ориентираш, можеш да използваш стандартното повторение след края на състезанието.




**ПЛЮСОВЕ**

- Раздвижено и стабилно управление
- Добре изпипани писти
- Страхотно изживяване в режим за двама играчи

**МИНУСИ**

- Не е чак толкова различна от *2000*
- Кълбата пушек

**И ТАКА**

Дори само фактът, че отборите и пилотите във *Formula One 2001* са истинските, е достатъчен, за да привлече феновете. Нещата обаче не свършват дотук и това ново заглавие обещава да е по-добро от конкуренцията в куп други показатели. Дори тренировъчните обиколки в тази игра са пълен купон.

Разсичане/**разрязване**/замахване/**остриета**

Издател: **JVC**
Разработена от: **SNK**
Брой играчи: **Един или двама**

# Samurai Showdown Warriors Rage

## ГОЛЕМИ ЛИ СА ОЧАКВАНИЯТА ТИ КЪМ САМУРАЯ? „ХВАНИ ПРИЯТЕЛЯ СИ ЗА РЪЧИЧКА И... ОХ, ВНИМАВАЙ С ТОЗИ МЕЧ!“

### ЛИЧНА СЛАВА





Всеки от бойците има свой специфичен начин на атакуване. Много от тях притежават светкавични движения, от които няма измъкване. Освен това те са ужасно кръвожадни (нещо, което не изглежда чак толкова умно).




### ЗАДЪЛЖИТЕЛНИТЕ ПОДИГРАВКИ

Понякога щом единият от бойците успее да възвърне част от силата си, битката спира и другият започва да му се надсмива. Разбира се, на... японски! Звучи тооолкова готино!

### ДА ТИ СЕ ЗАВИЕ СВЯТ!



Въпреки че в това отношение играта определено има проблеми, на места действието е доста динамично. Тук виждаме Хаомару, който, използвайки дръжката на сабята си, нанася зъбркът на своя объркан противник.

### СИЛАТА



С ударите, които се изсипват върху противника, правата за силата на нанасящия ги боец се покачва. Когато тя достигне до символа „Pow“, идва време да изпълниш безпощадната си специална атака, която би трябвало да изхвърли потърпевшия далеч назад.

### ЗВЪН НА МЕЧОВЕ

Ефектите от оръжията са много красиви. Някои от движенията се изпълняват трудно, но успееш ли, ще останеш доволен от това, което ще можеш да наблюдаваш.




**При игрите може да се направи същото деление по класи, каквото съществува и във всички общества. От една страна можеш да играеш на *Toshinden* и *Dead or Alive* – масите, които трябва да се подчиняват. От друга страна съществуват и благородните самураи – в жанра това са *Bushido Blade* и *Tenchu*. Разликата между тях е очевидна – при първата група игри от теб се изисква просто да натискаш трескаво бутони, при втората обаче трябва да се отнасяш с уважението, с което би подходил към скъп музикален инструмент. Не би си позволил да използваш цигулка Страдивариус вместо бейзболна бухалка, нали?**

*Samurai Showdown* трябва да бъде причислен към втората категория. Нейната сила не е в сложните комбинации, свързани с натискане на много бутони. Тя не е игра, в която можеш да продължиш напред, като блъскаш хаотично. В *Samurai Showdown* ще трябва да преценяваш точно времето, в което нанасяш ударите, защото ако си твърде бавен или не сполучиш с атаката, ще останеш открит за отмъщението на противника.

Не всичко обаче в играта върви по мед и масло. Фоновете изглеждат много добре, но това не е достатъчно за висока оценка на анимацията – графиките на героите са много остарели. Проблемът при двубоите е, че всеки път, когато някой от противниците нанесе добър удар, играта се забавя, сякаш че засилва ефекта от действието.

*Samurai Showdown* все още има шанс да те накара да потриваш доволно ръце, но преди това ще трябва основно да излъска меча си. ■

**Нейната сила не е в сложните комбинации, свързани с натискане на много бутони**




**⊕ ПЛЮСОВЕ**
- Добре обмислени битки
- Бой с мечове
- Детайлни фонове

**⊖ МИНУСИ**
- Неестествени движения
- Слаби графики на героите
- Неприятни забавяния

**Φ И ТАКА**

При остарялата графика и геймплей, не можем да възлагаме големи надежди на *Samurai Showdown*, но все пак играта има стабилен гръбнак. С малко повече внимание и специални грижи по отношение на скоростта, тя все пак може пълноценно да използва потенциала си.

СТРАХОВИТОТО В ИСТОРИЯТА

# АКО НАИСТИНА ТЕ Е СТРАХ...

ПРОДЪЛЖИ ДА ЧЕТЕШ СЪС... ЗАТВОРЕНИ ОЧИ!





















ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ




# PlayStation®2

**В ПРОЕКТ ■ В РАЗРАБОТВАНЕ ■ В РЪЦЕТЕ ТИ**

## PS2 ЕКРАН

**Широко, ама много широко си отвори очите, защото на следващите страници те очаква изненада. Ще те зарадват привличащи погледа скрийншотове от четири игри, които са сред първите излезли в PS2 формат. Ако сред героите на тези заглавия имаш любимци, можеш да поставиш някои от тези картинки в албума със снимките си. Понякога образите говорят толкова ясно, че думите са излишни, не мислиш ли?**

ZONE OF THE ENDERS



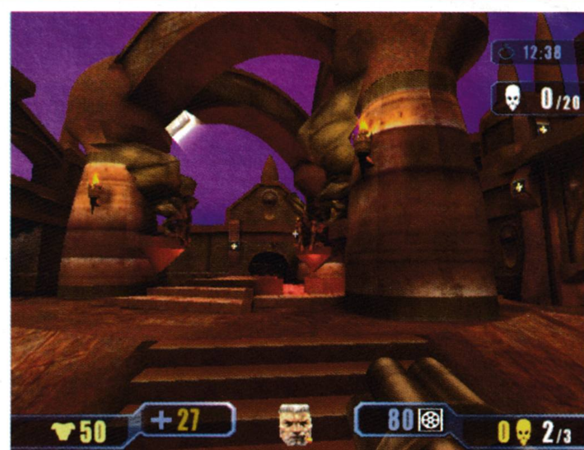
QUAKE III REVOLUTION


ONI

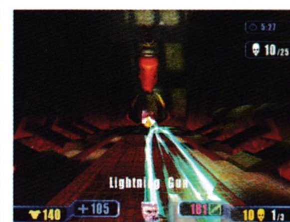


NBA 2 NIGHT










# QUAKE III REVOLUTION



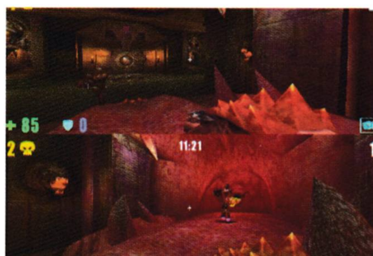
## ФАКТИ

- **ИЗДАТЕЛ:** EA
- **РАЗРАБОТЕНА ОТ:** EA/iD
- **ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ:** Няма
- **БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ:** от 1 до 4



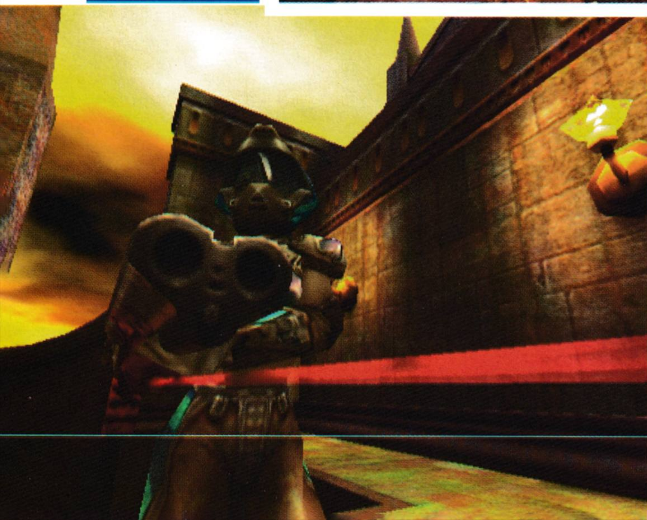




















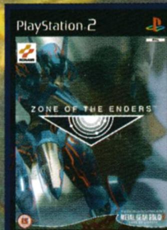










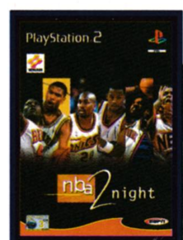



**ФАКТИ**

- **ИЗДАТЕЛ:** Konami
- **РАЗРАБОТЕНА ОТ:** Konami
- **ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ:** Няма
- **БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ:** Един

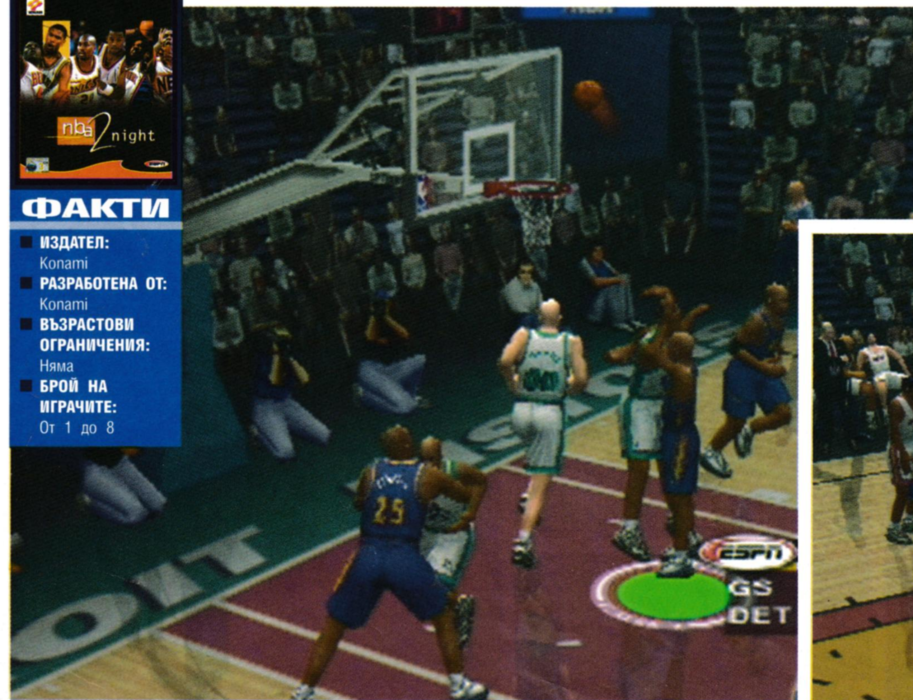
# ZONE OF THE ENDERS

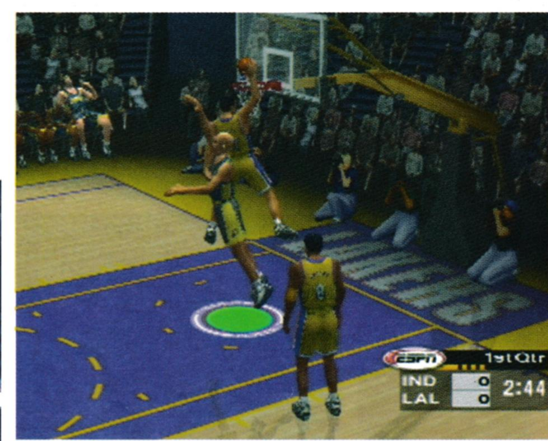
# NBA 2 NIGHT




**ФАКТИ**

- **ИЗДАТЕЛ:** Konami
- **РАЗРАБОТЕНА ОТ:** Konami
- **ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ:** Няма
- **БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ:** От 1 до 8








# ONI





**ФАКТИ**

- **ИЗДАТЕЛ:** Take 2
- **РАЗРАБОТЕНА ОТ:** Bungie
- **ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ:** Няма
- **БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ:** Един

# Tomb Raider Chronicles

**САМО ЗА ТЕБ – РАЗКРИВАМЕ НОВИ ОТ БЕЗКРАЙНИТЕ ПОТАЙНОСТИ НА *TOMB RAIDER CHRONICLES*. САМО АКО СЛЕДВАШ ТЕЗИ УКАЗАНИЯ, ДОКАТО СИ ОБСЕБЕН ОТ ЛУДОРИИТЕ НА ЛАРА...**

OFFICIAL SOLUTION!

## НИВО 2: THE SPEAR OF DESTINY

**ХАРПУНЪТ**

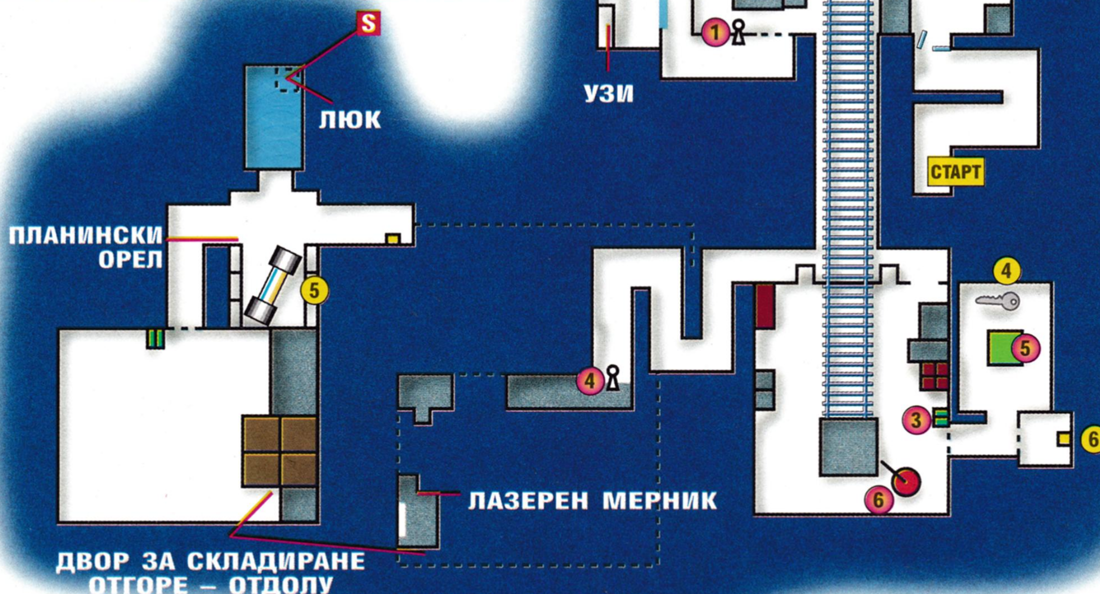
### RUSSIAN BASE

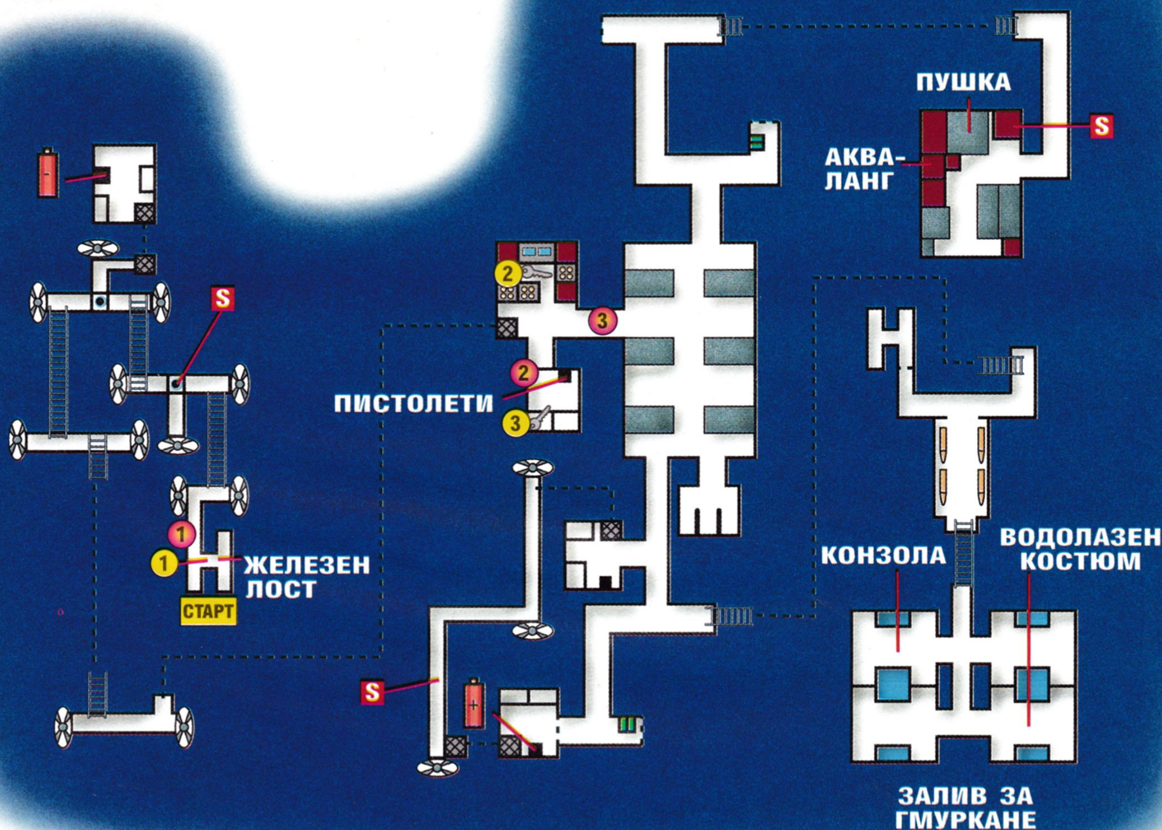
**РУСКАТА БАЗА**

● В складовата област избягвай асансьора, като не спираш да се движиш и си почиваш близо до стените. Намери метален шкаф със сребърен ключ [1] и го използвай, за да отвориш противоположната врата. Стреляй надолу към двама от лошите през стъклото и вземи картата за пропуск [2]. Щипни си Узи от шкафа, преди да се отправиш обратно към складовата област и удари силно отсрещната врата. Застреляй кучето и си пробий път до тайна. Блъсни следващата врата вляво, изкачи стълбите (тук си запиши играта) и си проправи път между сандъците, отбягвайки люлеещия се асансьор, преди да си отмъстиш жестоко на неприятеля, който го управлява. Претърси шкафовете и продължи надолу. Очисти двамата мъже и се отправи вляво, за да излезеш навън. Блъсни вратите, който са ти отляво [3] и влез в Трансформаторната стая, откъдето можеш да вземеш ключа [4]. Обърни внимание на липсващия бушон и се върни обратно вътре. Изкачи се по стълбите, които са вдясно от теб, отключи вратата и подслушай разговор на Адмирала. Скочи надясно (взимайки амуниции и лазерен мерник) и после на двора, за да удариш в друга врата. Влез в помещението с личните шкафове, застреляй кучето и обери от шкафовете бушона, амуниции, аптечката и Пустинния орел [5]. Отвори люка при душа, за да преплуваш за тайна. Сега – обратно, отвори вратата, върни се в пасажа с асансьорите и Трансформаторната стая. Убий двама снайперисти на двора и постави бушона. Убий кучето, премини през отворената врата и се отправи навън. Използвай сандъците, за да скочиш в подводницата.










## КЛЮЧ

- Спусък
- Ефект
- Лост
- Ключ
- Ключалка
- Карта
- Слот за картата
- Копче
- Бушон
- Батерии
- Тайна

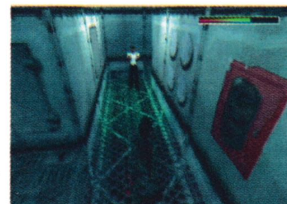
## THE SUBMARINE

### ПОДВОДНИЦАТА

● Претърси кабината, за да намериш железния лост на стената [1] и разбий с него решетката на вентилационната система. Изпълзи и се изкатери през вентилационната система, взимайки тайната от дъното на блестяща синя шахта. Върви към пресечката, където са се провесили оголени жици около счупената ос на вентилатора. Промъкни се около тях, за да се отправиш надясно, да отвориш отдушника, да грабнеш батерията и аптечката и да се покатериш на следващата стълба. Наблюдавай как си говорят Адмирала и Сергей.

● Отвори решетката на камината, влез в кухнята промъкни се зад готвача (използвай **R1**) и го разпердушини с металния лост. Грабни ключа [2] и нахлуй в стаята със запасите за твоите пистолети и кухненския ключ [3]. Застреляй трите момчета в офицерския стол, отиди наляво, застреляй моряка и отвори вратата, която ти се пада вдясно, за да стигнеш до стълбата – тя ще те отведе до складовата област. Накарай двете контета да замлъкнат, вземи пушката и се изкатери върху сандъците за акваланга и аптечката. Прегледай разбития сандък за тайна.

● Върни се в офицерския стол и отдалечената врата вдясно. Влез в стаята и се измъкни през вентилатора на тавана. Пълзи през вентилационната система (има тайна във втората шахта) и отвори другата решетка на пода. Влез в следващата стая с припаси и убий неприятеля. Вземи друга батерия от шкафа и следвай коридора към шахтата (ако стигнеш до офицерския стол, се върни обратно и върви наляво). Продължавай, вземайки амуниции и аптечка. Върни се при вратата, влез, подмини торпедните запаси и убий руснака. Изкачи се по стълбата и поработи из стаите, убивайки гмуркачи и вземайки подходящата конзола. Комбинирай батерията, конзолата и акваланга в далечната лява стая (отваряйки кальфа с водолазния костюм) и ги използвай с водолазния костюм.

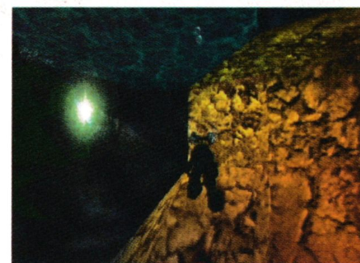


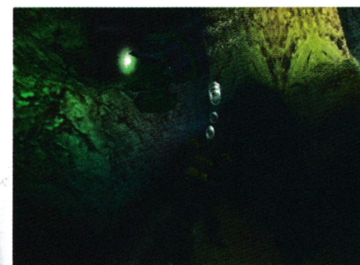


ХАРПУНЪТ

S

СТАРТ





## КЛЮЧ

Миниподводница

S Тайна

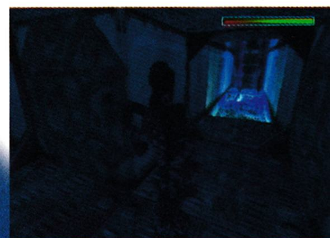
## DEEPSEE AREA

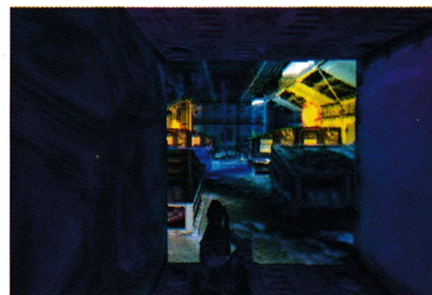
### ДЪЛБОКОВОДНО ГМУРКАНЕ

● Когато чуеш миниподводницата да изстрелва своето торпедо, пусни в действие *режещите пламъци* (**R2**). Върви направо до първото съединение, за да вземеш тайна, след това завий наляво и се гмурни в ръждивата дупка на морското дъно, за да прибереш харпуна. Ще имаш ограничен въздух, за да се върнеш обратно на подводницата, така че гледай да не се блъскаш в скалите – иначе ще паникьосаш Лара.

МОСТ
СТАЯТА НА АДМИРАЛА
ПЛАНИНСКИ ОРЕЛ
УЗИ
КОНФЕРЕНТНА ЗАЛА
ОФИЦЕРСКИ СТОЛ
СТАРТ







## КЛЮЧ

- Спусък
- Ефект
- Лост
- Ключ
- Ключалка
- Карта
- Слот за карта
- Оголени жици
- Шрапнели
- Тайна





## SINKING SUBMARINE

### ПОТЪВАЩАТА ПОДВОДНИЦА

● С разрушителната сила на харпуна сега трябва да се измъкнеш от подводницата. Обърни се и слез надолу по стълбата. Сега изтичай през торпедния район, като мимоходом застреляш двама врагове и грабнеш амунициите им. Изкачи се по стълбата и мини по коридора, като се прилепваш до стената и скачаш. Влез в стаята – някъде там на рафтовете ще намериш Узи. Трябва да стигнеш до Офицерския стол. Пази се от електрическото отопление, като използваш масите (внимавай да не удариш главата на Лара!), и излез от отдалечения край по мръсния кабел. Взриви снаряда чрез картата [1] (вземи аптечката от полицата) и се върни през Офицерския стол и коридора. Мини надясно и после – вляво, за да стигнеш до вратата.

● Качи се по стълбата, като избягваш местата с електрическо отопление, и продължи до моста. Отвори вратата, за да изгледаш междинна анимация – срещата ти с Адмирала [2]. Използвай ключа, за да отключиш решетката горе и се изкатери по вентилационната система. Пропълзи и отвори решетката, спусни се надолу, за да изключиш високото напрежение, като скачаш и си протягаш ръката [3]. Върни се назад по стъпките си през вентилационната система и стигни до районите с електричество. След първата стая (ще се сдобиеш с шрапнел, Планински орел, амуниции и аптечка) се спусни надолу, завий наляво и използвай сребърния ключ, за да претърсиш шкафовете в Конферентната зала (вземи аптечка и другия шрапнел). Върни се назад през коридора, като убиеш двама моряци. Използвай ключа и вземи тайните от кухнята. Накрая се върни при Адмирала и използвай шрапнелите в аварийния отсек.



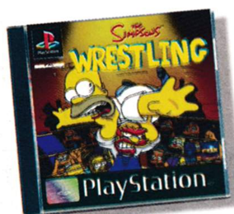




**Терор на тартана!** *Уили е от героите, с които се играе най-лесно – трудно се припарва край двуметровото му гребло*

**До козирката!** *Барни, вечният пияница в бара на Моу, използва халбата с бира вместо юмрука си. Добре поне, че в играта няма реалистични наранявания!*

**ДУПЪР? МИС ДУПЪР? НАСТРОЕН ЛИ СИ ВЕЧЕ НА ВЪЛНИТЕ НА СТРАННОТО СЕМЕЙСТВО?**




# The Simpsons Wrestling

## Първоначалният ти ентусиазъм и очакване, че ще падне голяма




**САМО ФАКТИ:**

| | |
|---|---|
| ИЗДАТЕЛ | Fox Interactive |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ | Big Ape Productions |
| ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ | Няма |
| БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ | Един или двама |

**T*he Simpsons* най-накрая се сработиха и с Play Station и те са тук... за да се борят? Е добре, думата *борба* при тях не може да се използва в смисъла, който е валиден за *WWF Smackdown*. Те по-скоро се надпреварват в оргия с анимационно насилие, вдъхновена от школата Итчи и Скратчи, в която всичко се свежда до взаимно бъхтене до несвяст по различни неприятни начини.**

При наличието на героите от една от най-впечатляващите анимации, които се въртят по световните телевизии, очаквахме от жълтия борец да стане качествена съставка от тортата на развлекателния бизнес. Но вместо нещо първокласно, може да се види игра, която в крайна сметка е разочарование, досущ като любовния живот на бармана Моу.

Главният проблем с *The Simpsons Wrestling* е, че в нея има толкова съдържание, колкото сирене в някои от баничките, които си купуваш за обяд. Липсата на различни режими на игра, „дървената" графика и еднообразният до припадък екшън едва запълват двете измерения, да не говорим за третото. И все пак нещата не са чак толкова черни – играта има достатъчно силни страни, които да я издигнат от банално до приемливо ниво. Ако не си се досетил досега, играта е спасена от същия, неспиращ се пред нищо хумор, с който се отличава телевизионният сериал *The Simpsons*.

Това се дължи до голяма степен на професионалния екип по озвучаването, който е създал специално за играта повече от 250 реплики. Барт крещи „Слез от нея", когато скочиш върху главата му, а пък репортерът Кент Брокман се включва с типичните си надменни коментари от мястото си отстрани на ринга.

Изключителната абсурдност в специалните движения на героите също дава своя принос за хихикането в залата. Докато *Smackdown* има своя Пийпълс Елбоу, в *The Simpsons* Маги се покатерва по косата на Марги, след това се хвърля върху най-близкия противник, поваля го на земята и го подготвя за яростния пердах с тигана на Марги. Сложи на мястото на Пайлдрайвър... Хоум, който изважда кутия с донати – това удвоява шкембето му и така го превръща в страшно оръжие. Вместо с някакви особено сложни хватки, Лиза побеждава своите противници, като вдига възможно най-голям шум със саксофона си. *The Simpsons* е безпощадна, остра като бръснач пародия на облечената в тесни трика лудост, наречена „американски кеч", което прави играта още по-забавна.

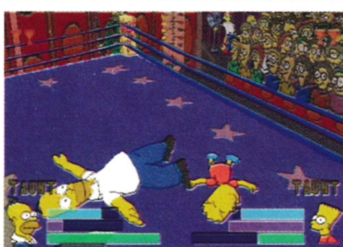
Първоначалният ти ентусиазъм и очакване, че ще падне голяма веселба, скоро се изпарява – щом осъзнаеш, че нещата, които можеш да правиш, са съвсем ограничени. Когато играеш сам, имаш шанса да се включиш в три турнира – Challenger, Defender и Champion. Както при всички подобни игри, целият този бой е, като се изключи приза за най-твърда глава, за отключване на допълнителни герои, които ще ти трябват най-вече за двубоите с твоите приятели.

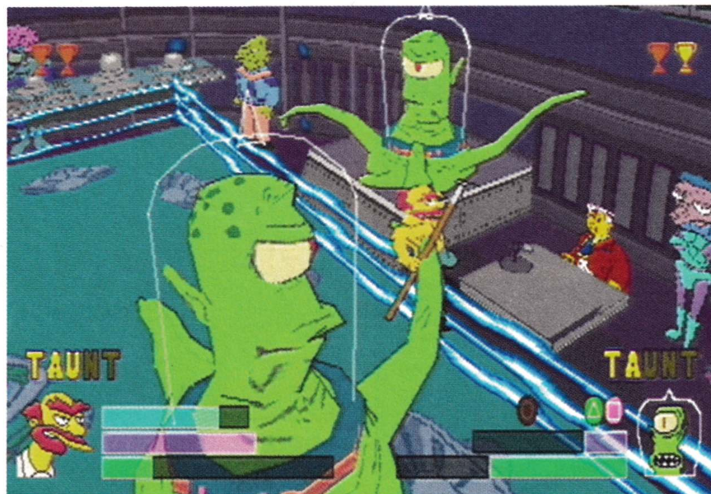
В турнира Challenger стигането до края е лесна работа и наградата за успех в първите рундове е бой за титлата срещу хрускащия хора извънземен, който толкова пъти вече се е провалял в опитите си за отвличане и сготвяне на членове от семейство Симпсън. Осигуриш ли си веднъж победата, можеш да продължиш с друг герой, което си е чиста проба облекчение, тъй като играенето с един и същ герой цели десет рунда омръзва бързо. В турнира Defender нещата стават малко по-сложни, защото противниците ти са по-интелигентни, възстановяват се по-бързо, което



*Ах ти, дребно...* *Това е класически сблъсък – Хоум и Барт се опитват да разрешат споровете си в телевизионното студио на Кристи за радост на разгорещените зрители*












*Нашествие на извънземните.* *Канг е първият бос, с когото ще се срещнеш*

## КАК ДА... ДА „БАРТ-ИРАШ" ПРОТИВИКА




Най-добрият начин да намалиш здравето на противника си е да станеш неуязвим за известно време. Това става, като събереш нужните мехурчета, с които да изпишеш думата T-A-U-N-T.




След като станеш неуязвим и успееш да „забиеш" някоя шегичка, противникът ти ще бъде парализиран. Време е да натиснеш ◎ и да изпълниш специалното си движение.




След това можеш да го преследваш из ринга и да го налагаш с каквото ти падне. Имаш на разположение 30 секунди, в които няма защо да се страхуваш, че той може да ти отвърне. Това е достатъчно време, за да му нанесеш толкова поражения, че да си сигурен в спечелването на рунда.

## веселба, скоро се изпарява...

означава, че ще трябва да удряш по-точно и да бъдеш по-бърз във взимането на енергийните и лекуващите бонуси. При Champion нещата са почти същите – с тази разлика, че нивото на трудност е повишено с няколко степени.

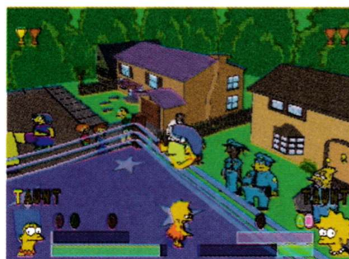
Разочарованието ти ще продължи да нараства, когато разбереш, че движенията, въпреки че не са еднакви по стил при различните герои, се изпълняват почти по един и същ начин. Това означава, че разучиш ли веднъж един герой, повече после няма накъде да се усъвършенстваш кой знае колко. Например ⊗ винаги е скок. ▢ – стандартен удар с ръка („цапване с гребло", ако си Уили Земеделеца", или „халба в лицето", ако си оливащия се с бира Барни и т.н.). △ – мушване или атака с мятане на нещо (Барт стреля с катапулта си). ◎ пък е специалното движение. За получаване на допълнителни движения могат да се правят комбинации между скока и някой друг бутон, а въжетата на ринга се използват за атаки със засилване.

Битките са зрелищни, но няма никакво предизвикателство в разучаването на движенията на героите. Да станеш майстор в други бойни игри от по-голям калибър, като поредицата *Tekken*, си е живо изкуство. Докато свикнеш с всички движения, като се започне с меча на Йошимутцу и се свърши с различните бойни пози на Леи, ще минат седмици в упорити тренировки. Става въпрос за ранно ставане в събота сутрин, бърза разгрявка в режима за тренировки, преди да са дошли приятелите ти, и никакъв сън, преди да си усъвършенствал верижното хвърляне с четири движения, което е специалитет на Кинг. Ралф Уигъм може да стане майстор на *The Simpsons*, докато си човърка носа в полицейската кола, която го откарва в ареста. Е, това може би е прекалено...

Стигаме до графиката. По времето, когато се появи предишната конзолна игра по *The Simpsons* (формат NES), PlayStation беше все още само проект, но като гледа *Simpsons Wrestling*, човек може да си помисли, че времето е спряло. Анимациите на героите са по-куци от инвалид от войната, а системата за отчитане на сблъсъците също не е стока. За сметка на това фоновете са прилични, представящи познати места от града, като алеята за боулинг, земята Итчи и Скратчи и атомната електроцентрала. Всички герои, които в момента не участват в битка, са получили допълнителната задача да наблюдават отстрани на ринга. Обикновено размахват крайници, давайки израз на задоволството си от това, че Флеминг Моу е фраснал по физиономията Бъмбълбий Мен. Ай-ай-ай! ►

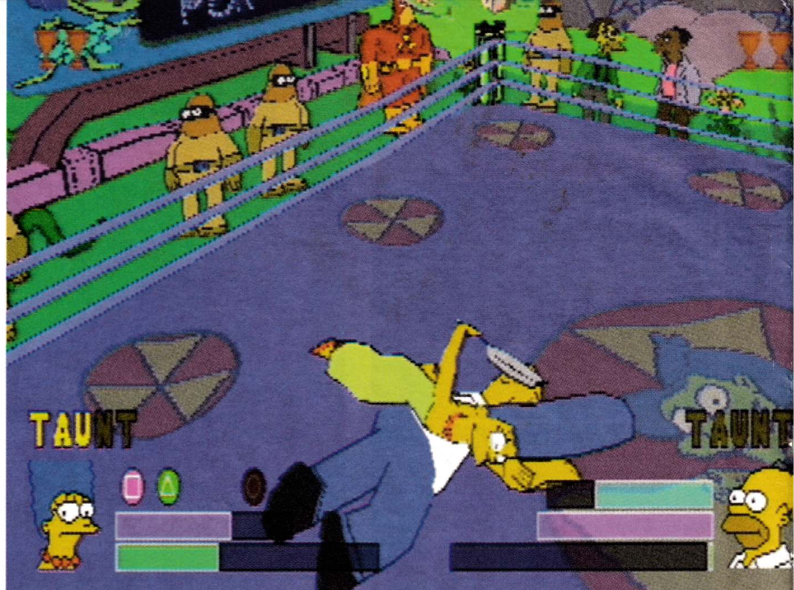


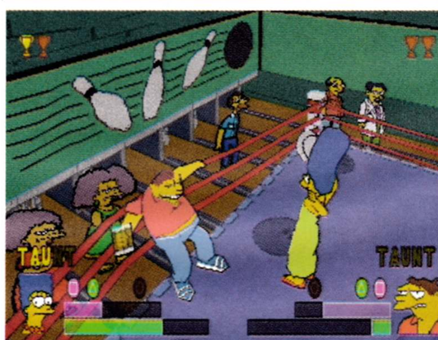


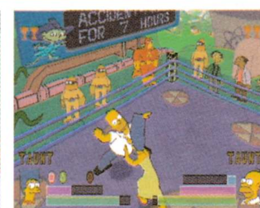



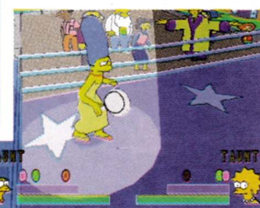
**Хоумър от плът и кръв.** *Преди всяка нова битка, твоят герой ще напада противника си със саркастични забележки*





**Марги в атака.** *Дълго тормозената домакиня, която повече не може да понася ужасното отношение на съпруга си, грабва тигана, за да търси възмездие*

## В играта има достатъчно хумор, за да я сметнеш за забавна...

Въпреки повърхностното ѝ съдържание, все пак си струва да хвърлиш поне един поглед на *The Simpsons* – най-малкото, защото това е нещо съвсем ново. В играта има достатъчно хумор, за да я сметнеш за забавна (къде другаде ще можеш като специално движение да запратиш по своя противник риба мутант, смучеща сила?). И макар да е малко вероятно все още да я играеш по същото време следващата година, двубоите с приятели може и да ти осигурят няколко приятни часа.

Носят се слуховете, че ще има и скейтборд игра с марката *The Simpsons*, както и други нови заглавия, които да представят любимото на Америка нестандартно семейство. И чуйте, момчета от Fox, следващия път очакваме от вас повече – иначе ще пуснем кучетата!







**Ако тази игра ти харесва, потърси**
**WWF SMACKDOWN 2**
Най-върховната кеч игра с необятни геймплей опции и живот, който граничи с безсмъртието

| | | |
|---|---|---|
| ГРАФИКА | Плоска и нескопосана, но все пак бойните арени са прилични | 6 |
| ГЕЙМПЛЕЙ | Доста забавен, но му липсва „пълнеж" | 6 |
| ПРОГНОЗА | Типична Марги-нална еднодневка | 5 |

**ОБЩА ОЦЕНКА**
В началото ще ти бъде забавно, но „плиткият" геймплей скоро ще те отегчи. Fox трябваше да направят повече от тази игра, при положение че имаха на разположение толкова популярна марка.

**6** от 10 точки



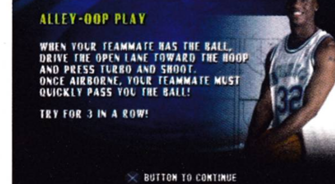
Действай! Hoopz може да се опише съвсем лесно – екшън, игра трима-на-трима и възможност за мултиплейър (до шестима участници)












Извънземните! В Hoopz свирепите забивки и всевъзможните баскетболни фокуси са нещо съвсем обикновено

## MIDWAY СЕ БОРЯТ ЗА БЛАГОВОЛЕНИЕТО НА ФЕНОВЕТЕ НА АРКАДНИЯ БАСКЕТБОЛ




# NBA Hoopz

## Ключов момент в *Hoopz* е умението да следиш игровото време

**САМО ФАКТИ:**

| | |
|---|---|
| ИЗДАТЕЛ | Midway |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ | Eurocom |
| ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ | Няма |
| БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ | От един до шест |

Ако тази игра ти харесва, потърси

**NBA LIVE 2001**

Всяка година EA пускат своя баскетболен сим. Това обаче не му пречи да бъде порядъчно забавен!

**Повечето европейци имат бегли познания за баскетбола. Този спорт е далеч от всекидневието на мнозина от нас – както е коледната елха например. Забивки, *Чикаго Булс*, Шакил О' Нийл – виждал си това и в други игри, но ако ти харесва понякога да пристъпваш правилата, *NBA Hoopz* е заглавие точно за теб! Оскъдна откъм правила, но богата на екшън, силни усещания и най-различни мутанти участници в този спорт, *NBA Hoopz* е най-доброто, което си виждал от аркадния баскетбол.**

Известните производители на игрални автомати Midway ни засипват с вариации на тема баскетбол по-отдавна дори от EA (издатели на по-реалистичната, но по-скучна поредица *NBA Live*) – като се започне с *NBA Jam* и нейните продължения, та се стигне чак до *NBA Showtime*, излязла на пазара през 1999 година. Явно натрупаният опит си е казал думата, защото опростената и плавна система за управление на *NBA Hoopz* ти позволява да навлезеш в играта без каквито и да е излишни терзания. В *Hoopz* се играе баскетбол *трима-на-трима*, като ти трябва да избереш само център, гард и нападател. Така на игрището ще има повече свободни пространства и няма да се налага да се занимаваш прекалено много с тактическите въпроси.

*Hoopz* е не особено сложна игра, в която забивките (съпроводени с рева на пикиращ бомбардировач) са един от основните начини да се бележи. Това не означава, че геймплеят не предлага достатъчно предизвикателства. Ако искаш да печелиш в повечето от мачовете, ще трябва да разработиш няколко основни защитни стратегии, да се научиш да блокираш коридорите, да овладяваш отскочилите от таблото топки, да работиш упорито върху открадването на топката и да знаеш кога да прибегнеш до някое недотам спортсменско нарушение.

Друг ключов момент е умението да следиш игровото време. Макар че като цяло ще ти бъде лесно да бележиш кош след кош, не забравяй, че същото важи и за твоя противник. Ако той успее да поведе в края на някоя четвъртина и да задържи аванса си, това може да реши изхода на мача. Всъщност така мачовете стават дори по-напрегнати, по-вълнуващи и като цяло това придава на играта по-сериозна доза „усещане за баскетбол" от някои други, далеч по-реалистични баскетболни симулатори.

*NBA Hoopz* не е успяла да надскочи своите „аркадни" корени и макар това да е един от основните козове на играта, оттук тръгват и нейните слабости. Въпреки няколкото нива на трудност, възможността да избираш между игра в режим сезон или турнир (плюс няколкото скрити екстри), *Hoopz* си остава до известна степен посредствена. Ако търсиш сериозно баскетболно предизвикателство, в крайна сметка най-вероятно ще останеш разочарован от опростения игрален механизъм и от нейния ограничен в много отношения начин на игра. Но все пак нека бъдем честни – колко от нас се интересуват от подобни неща, когато става въпрос за баскетбол?

В режим мултиплейър (играта поддържа до шестима играчи) *Hoopz* е адски забавна, но дори да предпочетеш да играеш сам, купонът едва ли ще те подмине.

| | | |
|---|---|---|
| ГРАФИКА | Добре анимирани играчи, които понякога се движат така, че започваш да си мислиш, че гравитацията не съществува | 7 |
| ГЕЙМПЛЕЙ | Играе се лесно и управлението е съвсем инстинктивно | 7 |
| ПРОГНОЗА | За да получиш възможно най-много от *Hoopz*, ще трябва да я играеш с приятели | 6 |

**ОБЩА ОЦЕНКА**

Най-новата аркадна *NBA* игра на Midway е достоен наследник на *Jam* и *Showtime*. Лесна е за игра и в същото време е изключително забавна – тя е идеалният вариант както за непретенциозните фенове, така и за всеки търсещ мултиплейърни фиести!

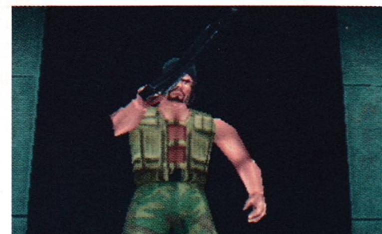
**7** от **10** точки







**Един откос.** Има моменти, когато трябва да покажеш максимума на способностите си на стрелец. Съвет: можеш да ликвидираш цялата тази група само с един пълнител!





**В преследване на Че.** Босът тук изглежда като революционер. Време е да му покажеш кой диктува правилата на играта!

**ПРОБЛЕМЪТ МОЖЕ ДА БЪДЕ ВСЯКАКЪВ ДРУГ, НО НЕ И В КРИЗА НА ИДЕНТИЧНОСТТА...**




# Time Crisis Project Titan

## Що се касае до нововъведенията, поредният сингъл на някоя

**САМО ФАКТИ:**

| | |
|---|---|
| ИЗДАТЕЛ | SCEE |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ | Namco |
| ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ | Няма |
| БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ | Един |

**Да играеш на *Time Crisis: Project Titan*, е все едно да гледаш за кой ли път старите епизоди на някой смешен телевизионен сериал. Познаваш всеки един от тях, достатъчно забавно ти е да ги гледаш отново и дори и да не си спомняш някои специфични детайли, действието е достатъчно предсказуемо, за да отгатнеш какво ще се случи.**

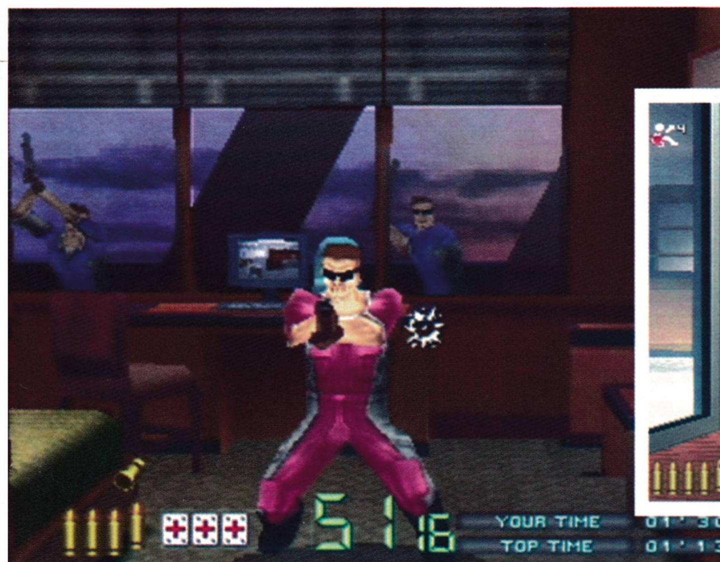
Както и в предишните заглавия от поредицата, единственият приличен начин да се играе *Time Crisis: Project Titan* е с пистолет. Ако не разполагаш с тази ценна периферия, дори да си сред най-големите *Time Crisis* ентусиасти, имай предвид, че усещането при игра с джойпад е, меко казано, разочароващо. Прицелването става единствено с помощта на малка синя точка, която лесно се слива с всичко останало, особено в по-напечени ситуации. Да насочиш мерника достатъчно бързо и безпогрешно с помощта на Ди-пада граничи с невъзможното. Накратко, играта очевидно е правена специално за пистолет и, както обикновено, моделът G-Con е най-добрият избор. Ако си запознат с *Time Crisis*, с *Project Titan* ще се чувстваш като у дома си. В нея ще минаваш през различни места, вървейки по дирите на терористична група, и ще стреляш по всичко, което се движи, защото в противен случай рискуваш ти да бъдеш застрелян. Когато свършиш муницииите, може да отидеш на безопасно място и да презаредиш. Не се мотай обаче твърде дълго, защото времето – това подсказва и самото заглавие на играта – е в основата на всичко. Терористите, които очевидно разполагат с неограничени подкрепления и нямат край, са разделени в няколко категории – гангстери, специални части и босове. Гангстерите са униформените маси, те рядко те уцелват и дори когато успеят да го направят, оръжията им ти причиняват малки или даже нищожни поражения. Гангстерите са облечени с червени гащеризони – като тези, които носят специални екипи в *Стар Трек*. Единствената им цел е да те заловят.

Следващият тип приятелчета са специалните части, които се представят в няколко превъплъщения. Облечените в червено са първокласни професионалисти и могат да ти причинят сериозни главоболия, така че е най-добре веднага щом изникнат, да насочиш оръжието си към тях. Заедно с тях често се появяват облечени в кафяво войници, даващи ти бонуси за време, когато ги уцелиш. Това обаче не е никак лесно, дори и заради факта, че основният ти приоритет са червените неприятели. Освен това кафявите гангстери се появяват само за няколко мига на екрана, така че ще трябва да си много бърз с прицелването. Явяват се също така и други типове специални части – като контетата с отличителни знаци на бунтовници или приятелчетата с тежки автоматични оръжия. Тези две групи винаги трябва да стоят в началото на твоя списък с лицата, които е добре да не са между живите, защото точно те крият най-голяма опасност за твоето оцеляване. Ако не си поставяш приоритети по подобен начин, със сигурност ще имаш сериозни проблеми.

Босовете се появяват под всевъзможни форми и размери – от капитан на кораб до кубински революционер. Както при повечето игри от жанра Shoot'em up, ключът за тяхното отстраняване е в перфектното познаване на начините, по които се движат и атакуват. Всеки от тях може да понесе огромно количество удари, преди да се строполи на земята. Босовете почти винаги представляват сериозно предизвикателство.

И така... оказва се, че няма никакви изненади. В крайна сметка *Project Titan* е просто нова част от *Time Crisis* и като такава тя не допринася с нищо особено за партито. Заклетите G-Con ентусиасти и феновете на оригиналната игра ще се почув-

# Time Crisis: Project Titan







***Изстрел в коляното.*** *Един изстрел в коляното върши същото като изстрел в главата. Тези терористи явно не са чак такава голяма работа!*







***Предупреждение.*** *Този облечен в шарена риза приятел май взема твърде сериозно твърде изтърканния „изстрел във въздуха"*

## от момчешките групи ще те изненада повече!

стват много щастливи, но що се касае до нововъведенията, поредният сингъл на някоя от момчешките групи ще те изненада повече. От Namco не са си направили труда да прибавят нови оръжия или ъпгрейди и макар при стрелба по някои части от декорите да се получават интересни ефекти, тук има много по-малко интерактивност в сравнение с предишните версии на играта. И като капак на всичко, тя се преминава твърде бързо – безспорно е трудна, но с малко търпение и внимание ще можеш да стигнеш до края й само за няколко часа. А къде е останал режимът за двама играчи? Пропуск, който навява тъга!

Трябва да се признае, че *Project Titan* все пак е достатъчно забавна игричка и ако вече имаш светлинен пистолет, си заслужава да си похарчиш парите. Каквото и да става обаче, не купувай тази периферия специално за нея, за същата сума ще можеш да купиш две други заглавия, които са съвсем различни едно от друго.



***Ей, моряче!*** *Момчетата с бели униформи са малко по-добри стрелци от тези в синьо*

## КАК ДА... БЪДЕШ НАЩРЕК ЗА СПЕЦИАЛНИТЕ ПРОТИВНИЦИ

**Това са момчетата, които могат да те направят на решето. Проучи ги внимателно...**



**Често срещани и много коварни, облечените в червено гадняри крият смъртна опасност. Тяхното отстраняване трябва да бъде приоритет за теб.**



**Оглеждай се за приятелчетата в зелени костюми. Те имат големи картечници и съвсем не пестят амунициите, така че колкото и да си добър, пак може да бъдеш поразен от някой случаен куршум.**



**Босовете са най-елитните неприятели – появяват се под всевъзможни форми и размери – от капитан на кораб през кубински революционер до звезда на кулинарията...**

Ако тази игра ти харесва, потърси

**RESIDENT EVIL SURVIVOR**

Най-добрият шуутър, който обаче твърде бързо престава да бъде интересен!

| | | |
|---|---|---|
| **ГРАФИКА** | Напълно приемлива, но... твърде позната | 7 |
| **ГЕЙМПЛЕЙ** | Изпробван, изпитан, обаче малко поувехтял. Все пак ще се забавляваш доста | 6 |
| **ПРОГНОЗА** | Играта е доста по-кратка, отколкото би трябвало да бъде | 5 |

**ОБЩА ОЦЕНКА**
Изглежда по същия начин, играе се по същия начин... дори целите ти са останали същите. Едва ли играта ще бъде особена тръпка, но все пак тя може да ти е забавна, ако си сред най-запалените почитатели на G-Con.

**7** от **10** точки

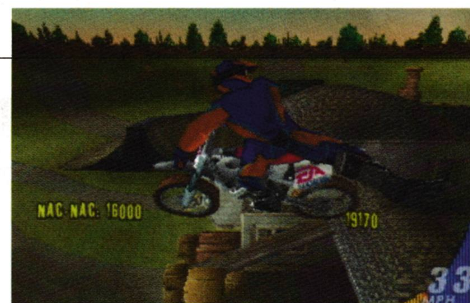









**Летящ старт.** Всеки, който е поне малко наясно, би си умрял от смях, когато заиграе на тази игра. В отделни моменти ще има тръпка, но каквото и да правиш, не очаквай прекалено много




**Свободен стил.** В началото пируетите ще ти бъдат забавни, но това ще трае до момента, когато осъзнаеш колко ограничен е броят на скоковете, които можеш да изпълняваш




## СУПЕРКРОС? СЪВСЕМ НЯМА ДА ТИ Е ДО СУПЕРЛАТИВИ, АКО ТРЯБВА ДА ПИШЕШ ЗА ИГРИ КАТО ТАЗИ




# Supercross 2001

## А в същото време си мислиш: „Той заслужава да умре. Ти – също!“

**САМО ФАКТИ:**

| | |
|---|---|
| ИЗДАТЕЛ | EA |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ | EA |
| ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ | Няма |
| БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ | Един или двама |

**Ако тази игра ти харесва, потърси**
**MOTO RACER WORLD TOUR**
Много по-скромна в лупингите, но пък по-силна в интересните състезания извън пистата!

**Средна работа. Това е най-положителното нещо, което може да се каже за *Supercross 2001*. От зърнестата графика с ниска разделителна способност до блудкавия и неадекватен коментар – всичко в тази игра сякаш крещи „конвейр“. Твоето възмущение ще бъде напълно основателно. Това е игра, която по би подхождала на някой недоразвит пазар в третия свят, а не на направените от хром и стъкло лъскави кули на EA.**

На първо място това е игра състезание, така че почти през цялото време ще управляваш различни „истински“ състезатели по различни „истински“ писти – в опит да победиш други „истински“ състезатели. Задължителният коментар покрива действието като някое мухлясало одеяло, в най-добрите си моменти той е поносим, в най-лошите – направо смешен. Ето един пример: през по-голямата част от състезанието ти си бил на първо място. Внезапно обаче някой рошав сополанко, запален по екстремните спортове, който през последните три обиколки е бил последен, дръпва напред и застава начело на групата. „Той наистина заслужаваше да спечели това състезание“ – изказва се нашият коментатор. А в същото време си мислиш: „Той заслужава да умре. Ти – също!“

Ако ръбестите и остарели графики не са ти достатъчни, ще се сблъскаш с някои отвратителни забавяния, които ще прелеят чашата на търпението ти. Това си личи найдобре, когато другите състезатели започват да напират зад гърба ти, а в подобни ситуации ще се озоваваш често.

При управлението също има трагични неща. Мотоциклетите завиват добре, но когато натиснеш бутона за поднасяне в завой, ще направиш най-нелепото изпълнение, което някога си виждал. С пускането на бутона плъзгането спира моментално, което прави изключително лесно взимането с висока скорост на острите завои. Така нещата наистина са по-лесни, но в цялата работа има нещо гнило.

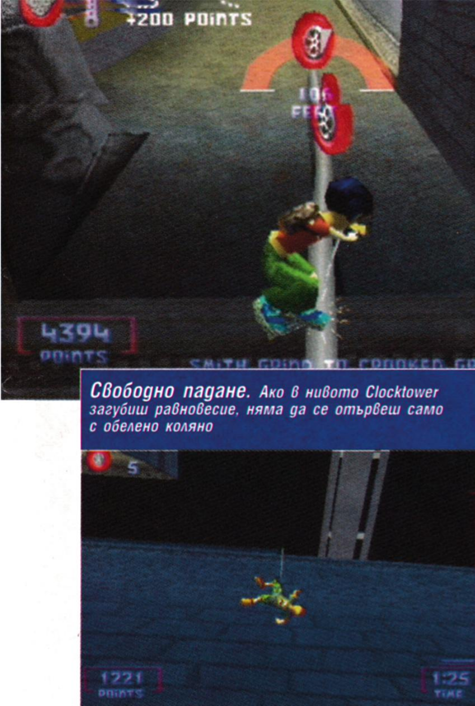
Когато се отегчиш от състезанието, а за това няма да ти е нужно много време, има няколко състезания в свободен стил, с които ще можеш да се разнообразиш. За изпълнението на фокусите трябва да си във въздуха и да натиснеш комбинация от ◎ и посока на D-пада. В играта има известно разнообразие от трикове, които можеш да усвоиш, но скоро ще се умориш от отскачане по невероятно стръмни рампи и изпълняване на две-три завъртания, преди да тупнеш на земята. Това все пак не е *Tony Hawk's*. Ако продължаваш да упорстваш, ще можеш да стигнеш до няколко скрити писти, но преди това трябва да си помислиш дали си заслужават усилията, при положение че действието е толкова досадно.

В *Supercross 2001* има изобилие от некачествени елементи, които не ни позволяват да я препоръчаме. Когато събереш на едно място всички грапавини и недоглеждания, ще видиш, че това е прекалено слаба игра. Заобиколи я без докосване. ■

| | | |
|---|---|---|
| ГРАФИКА | През по-голямата част – зърнеста, очукана и под средното ниво | 5 |
| ГЕЙМПЛЕЙ | Може да те вбеси – особено при забавянията | 5 |
| ПРОГНОЗА | Няколко часа ще ти бъдат достатъчни | 4 |

**ОБЩА ОЦЕНКА**
Не звучи много оригинално, но прикачването към края на заглавието на номера на сегашната година, няма да направи играта нито по-нова, нито по-добра. Много от нещата в *Supercross 2001* са под всякаква критика и като цяло играта демонстрира липса на някакво положено усилие – от EA може да се очаква много повече.

**5** от **10** точки




*Свободно падане.* Ако в нивото Clocktower загубиш равновесие, няма да се отървеш само с обелено коляно







*Страхотни изпълнения.* Красотата на Freestyle Scooter е в това, че тези модерни метални дъски с кормило изведнъж могат да се превърнат в машини, способни на невероятни изпълнения

## СЪРФИРАНЕ ПО ТРОТОАРА... ХМ, С НЯКОИ ВЪПРОСИТЕЛНИ???




# Freestyle Scooter

## Един побъркан робот, наречен Нортън, е отвлякъл приятелите ти...

**САМО ФАКТИ:**

| | |
|---|---|
| ИЗДАТЕЛ | Ubi Soft |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ | Shaba Games |
| ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ | Няма |
| БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ | Един или двама |

Ако тази игра ти харесва, потърси **DAVE MIRRA FREESTYLE BMX**
Още една интересна забежка към екстремните спортове... този път с байкове!

**Микроскутерите – последната мания, завладяла въображението на тинейджърите, скоро ще започнат да залязват като други измислици на популярната култура (а ла Спейс хопър и костенурките Нинджа). Засега обаче микроскутерите са предпочитани и докато в тази набързо скалъпена игра липсва дълбочината на други подобни заглавия, то необикновената ѝ привлекателност и достъпният геймплей ни карат да смятаме, че тя все пак ще вкара в ежедневието на сивото забавление каране на микроскутер.**

Част от удоволствието, което носят подобни игри на колела, се крие в това, че изведнъж можеш да правиш номера, дори мисълта за които преди е ставала причина за изкълчен глезен. Такъв е случаят и с *Freestyle Scooter*. Вместо да отнасяш проклятията на разгневени случайни граждани (или да бъдеш предаден неочаквано от механизма за сгъване), ти ще можеш да правиш едни от най-невероятните изпълнения. Тук поне няма опасност да станеш за смях, докато се опитваш безуспешно да направиш на рампата в парка 540 градуса Супермен-ту-Боди Вериъл.

Започваш играта само с двама герои: Чад и Ами. Един побъркан робот, наречен Нортън, е отвлякъл останалите от бандата и на плещите на това дуо стои задачата да се изправи срещу него и да спаси изгубените си другарчета. Предизвикателствата на Нортън са многобройни, различни по трудност и приличат на тези от другите спортни заглавия, включително правене на невъзможни скокове и събиране на неща, които стоят на места, изглеждащи недостижими (този път колелата на скутера са нормални, което е в крайна сметка много по-добре отколкото на тяхно място да има по едно лого на MTV). Играта обаче определено не може да се похвали с особена оригиналност.

Липсата на нови идеи може да бъде отдадена на разработваната от същото студио *(Shaba Games) Grind Session* – добър, но все пак по-слаб конкурент на *Tony Howk's*. Към машината на *Grind Session* сега са приспособени кормило и две колела, но въпреки, че е създадена с клониране, удоволствието от *Freestyle Scooter* надделява над негодуванието, че това е нещо познато.

Изчистените и приятни графики, задоволителната анимация на триковете и нужното ниво на трудност, за да бъде двубоят с Нортън интересен, ти гарантират, че карането на скутер ще бъде голямо удоволствие. И въпреки всичко в подобна игра винаги има опасност от неприятно подхлъзване – *Freestyle Scooter* се провaля по две основни линии. Има прекалено малко нива, за да може играта дълго време да ти бъде интересна, и – нещо, което е непростимо! – в режима two-player трябва да се играе на смени.

Насочена към по-малките геймъри, но забавна за играчи от всякаква възраст, *Freestyle Scooter* просто не предоставя достатъчно материал за по-продължително занимание. Като се има предвид, че е нещо за неколкократна употреба, играта е направо страхотна. Странно решение. ■

| | | |
|---|---|---|
| ГРАФИКА | Адекватни и приятни детски анимации | 7 |
| ГЕЙМПЛЕЙ | Познат, прост, но което е по-важно – много забавен | 8 |
| ПРОГНОЗА | Едва ли има шансове за дълголетие, но все пак ще ти трябва време, докато се справиш с предизвикателствата | 5 |

**ОБЩА ОЦЕНКА**
Забавен, макар и кратък номер, който ще достави изключително удоволствие на всички, които си падат по скутерите. Сянка хвърлят малкото нива и странният режим two-player.

**6** от 10 точки





**Долу, момче!** *Хубавите фонове са осеяни с майсторско изрисувани обекти, като например това гигантско легнало куче*







## НОВАТА ВЕРСИЯ ЗА БАЗ И УДИ Е НАЙ-ДОБРИЯТ КАРТИНГ РЕЙСЪР В ШКАФА С ИГРАЧКИТЕ




# Toy Story Racer

**Трасетата предоставят голяма свобода и като цяло пространството е много отворено,**

**САМО ФАКТИ:**

| | |
|---|---|
| ИЗДАТЕЛ | Activision |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ | Travellers' Tales |
| ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ | Няма |
| БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ | Един или двама |

**Съвсем доскоро филмовият лиценз беше равносилен на „платформър". И още по-точно – много слаб платформър (надраскай надве-натри няколко приемливи модела на героите, нахлузи им първите костюми, които ти попаднат, отдели някой ленив следобед, за да нахвърляш фоновете и вече си готов). Днес също продължават да се роят филмовите лицензи за картинг рейсърите и това съвсем не е случайно: те предоставят голямо поле за 3D шмекерии, идеални състезания с много участници и перфектния фактор взимаш-и-играеш, който ще привлече и филмовите маниаци, които обикновено не се занимават с игри. Но въпреки че е нещо познато, *Toy Story Racer* завладява със смайващ баланс между луд екшън и артистичен дизайн – нещо, което не сме виждали от оригиналната картинг игра насам. Да. Точно тази.**

Всички герои от *Toy Story 1* и *2* са някъде тук, като първоначалната група включва Уди, Ар Си, Баз и Бо Пийп. Кариерата на всеки един от героите ще се развива по индивидуална, предварително определена пътека от състезания, в които заветната цел ще бъде първото място, а всяко послабо постижение няма да има никаква стойност. Напредването в играта ще увеличава рейтинга на малките бойци, което ще им дава достъп до нови нива, по-големи трудности, разнообразни предизвикателства и, разбира се, скрити герои (Хам, Рекс, Слинки, дори онова шокиращо бебе с едно око). Това автоматично решава проблема с любимия герой, който е изтъркан от използване – рано или късно ще ти се наложи да станеш добър с всеки един от тях.

Състезанията протичат на различни реални места (къща, магазин за детски играчки, пътека в зала за боулинг), а трасетата предоставят голяма свобода и като цяло пространството е много отворено, така че ще трябва да бъдеш доста изобретателен в управлението, защото само това ще ти даде възможност да откриеш най-преките пътища. За щастие високата разделителна способност на текстурните фонове помага да се намали до минимум дезориентацията, в която изпадаш, след като си катастрофирал, и така действието се запазва бързо и плавно.

В началото нивото ще бъде като за бебета, пистите – лесни, а противниците – мудни. Скоро обаче ще се появят добре премислените трудности, принуждаващи те да станеш безпощаден майстор на отсичането на завои и калните номерца, които могат да се погодят с оръжията. Батериите, увеличаващи скоростта, са стратегически разхвърляни из всеки един участък, така че добре премереното каране, включващо натискане на газта в точния момент, е почти цяла игра в самата игра. Главната ти цел обаче ще бъдат произволно генерираните бонуси, които правят бъгито ти кошмар за противниците. Убиващата искра изпраща към най-близката ти жертва с пукот поток от парализиращо електричество. Въртящият се пумпал излита и се приземява върху най-близкия ти противник. Осмата топка върши работата на мина, може да взривява стени, но обикновено стои на едно място толкова дълго време, че в крайна сметка позволява на този, към когото е насочена, да завие в последната секунда. Забавното в системата е, че когато имаш оръжие, си непобедим, но ако си с празни ръце, всяка атака изважда от равновесие и спира картинга. Тази подробност се връзва перфектно с добре замислената градация на трудността, така че когато ти (а с теб и останалите участници) ставаш все по-добър, бързо разбираш, че трябва да подходиш далеч по-стратегически вместо безогледно да използваш попадналите ти бонуси. Разбира се, в прекрасния режим за двама участници на разделен екран ще трябва да използваш по-гъвкав маниер на игра, защото твоите приятели няма да са така предсказуеми, както е конзолата.

Вероятно най-впечатляващото нещо в *Toy Story Racer* е това, че дизайнерите очевидно са положили усилия да създадат нещо оригинално, вместо да нахвърлят няколко трасета и да нарекат отрочето си картинг рейсър с герои от *Toy Story*. Кариерата на всеки от персонажите се изгражда с преминаването на различен тип предизвикателства, всяко от които изисква умели промени в стратегията. Става въпрос

> Ако тази игра ти харесва, потърси
> **MUPPET RACE MANIA**
> Подобен геймплей (не чак толкова забавен), но с повечко допълнителни възможности



***На стълбите.*** *Всяко състезание включва поне един тесен участък, в който играчите се скупчват и започват да се блъскат за по-добра позиция*









***Двоен възглас.*** *Върхът на удоволствието е, когато бомбардираш някой приятел. И което е по-важно, опростената графика ти позволява да виждаш безпроблемно пътя, който е пред теб*

## так**а че ще трябва да бъдеш доста изобретателен в управлението...**

за Collection (събираш предмети, които са поставени така, че да те затруднят, а освен това има и ограничение във времето), Smash (използваш оръжията, за да видиш сметката на другите играчки, а целта ти е да останеш последният оцелял), Knockout (обиколка след обиколка, последният, който пресече линията, бива елиминиран и така, докато победителят не бъде определен в пряк двубой между последните двама участници – с продължителност една обиколка). По-нататък става много, много по-трудно с режима Survival (трябва да спечелиш състезанието, като избягваш оръжията, които „убиват" с един изстрел), огледалните предизвикателства и състезания с повече обиколки.

С малко по-голямо разнообразие на оръжията, режим за четирима играчи и опция за записване на личните рекорди в режим Time Trial, тази игра можеше да се превърне в стопроцентова класика. Това обаче не ѝ пречи и сега да бъде царят на картинг рейсърите. ■



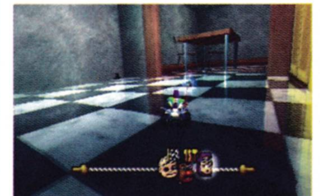
***Баз – шампион!*** *Приличащият на Брус Кембъл Баз се залепва за куклата водач, дебнейки момента за атака на първото място*

### КАК ДА...
### СКЪСЯВАШ ТРАСЕТО

Пистите са толкова отворени и с толкова малко ограничения, че може би ще ти е трудно да намериш полезните преки пътища. Но с напредването на играта, другите играчи ще стават по-бързи и по-хитри и сами ще започнат да минават напряко, така че ако не си изобретателен, нямаш шанс...



**Къщата**
В дъното на стълбите завий рязко надясно и избягвайки дневната, продължи направо. Ако си успял да се сдобиеш с осмата топка, остави това оръжие близо до прага на вратата.



**Къщата (2)**
Близо до края на нивото ще се движиш по тъмен и криволичещ тунел. Към средата му завий рязко наляво и избегни краката на масата, за да финишираш по-бързо и по-безпроблемно.



**Заснежената писта**
След първия завой свий рязко наляво и мини през отворената врата на бараката. Този пряк път не ти спестява много, но при по-трудните нива той може да ти донесе победата.



**Търговският център**
На правата, която е под знака Sale, се изкачи по рампата и прескочи водата, за да се озовеш от другата страна. Трябва обаче да минеш точно така, защото всяко „накисване" ще ти коства загуба на много време.

| | | |
|---|---|---|
| ■ **ГРАФИКА** | Добре нарисувани герои плюс великолепни (и релаксиращи) фонове | 8 |
| ■ **ГЕЙМПЛЕЙ** | Изисква се баланс между нападателния и предпазливия стил на каране | 9 |
| ■ **ПРОГНОЗА** | Режимът за един играч ще те занимава много време. След това идва и режимът за двама играчи | 8 |

■ **ОБЩА ОЦЕНКА**
Изпипан геймплей. Прецизно замислен, престъпно прилепчив рейсър, който е много повече от поредната еднодневка за печелене на пари. С няколко дребни корекции и с няколко допълнителни режима той би бил непобедим!

**8** от **10** точки

## ДАЛИ ТОВА ЩЕ БЪДАТ НОВИТЕ ДРЕХИ НА ЦАРЯ?




# The Emperor's New Groove

### САМО ФАКТИ:

| | |
|---|---|
| ИЗДАТЕЛ | SCEE |
| РАЗРАБОТЕНА ОТ | Argonaut |
| ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ | Няма |
| БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ | Един |

**След като си играл на *Toy Story 2*, ти просто искаш още нещо подобно, и по-точно – още нещо, което е вдъхновено от филм на *Дисни*. Този път нашият млад герой, императорът на ацтеките Кузко, е превърнат в лама от злите си врагове. Случват се такива неща, когато си ужасно наивен по отношение на собственото си благополучие, нали така?**

Някои от игрите на *Дисни* са направени така, като че ли важна е само бройката – разменят се елементите, но идеята остава същата. За жалост случаят с *New Groove* е такъв – това е игра, направена по калъп, за да се увеличи бройката. Скачаш, докато ти отмалеят краката (ръцете), събираш неща, играеш допълнителни миниигри и с това като че ли се изчерпва всичко. Няма никакви оригинални пъзели, нито насърчаващ изследването геймплей – все неща, които трябва да очакваш от една модерен платформър. Така *New Groove* се очертава, като обикновена игра, която следва догмите на жанра до последната запетайка, но в същото време не допринася с нищо за партито.

Като се изключи това, технически *The Emperor's New Groove* е на ниво и освен това е надарена с добро чувство за хумор (на моменти дозата сарказъм е прекалена). В нея има и приятни моменти, например когато трябва да се превърнеш в друго животно, за да преминеш даден участък. Като цяло играта е забавна. Просто не очаквай нов *Spyro* или *Crash*, това е истината. ■





**Драма с лама.** *Проклятие след проклятие – младият император е превърнат в костенурка*

| | | |
|---|---|---|
| ГРАФИКА | Нещо напълно стандартно, но все пак достатъчно добро | 7 |
| ГЕЙМПЛЕЙ | Нещо напълно стандартно, но все пак достатъчно добро, дааа... | 6 |
| ПРОГНОЗА | Не е голямо предизвикателство, така че изгледите не са прекалено оптимистични | 5 |

**ОБЩА ОЦЕНКА**

Типичното поредно заглавие в жанра, идеално за най-малките геймъри, но не и нещо, с което останалите от нас биха се занимавали. Ужасно неоригинална, но все пак може и да те забавлява порядъчно.

**6** от 10 точки




Е, добре, казано направо – Кузко беше разглезен, себелюбив и изключително неприятен...

Така започва тази изключително приятна приказка за владетеля на една огромна империя.







А ти започни първо от книгите на ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ!

# ПОГЛЕД НАЗАД

**РАЗРОВИ СЕ ИЗ ПО-СТАРИТЕ ЗАГЛАВИЯ И ЩЕ ОТКРИЕШ, ЧЕ С НЯКОИ ОТ ТЯХ МОЖЕШ ХУБАВО И ДЪЛГО ДА СЕ ЗАБАВЛЯВАШ...**

## FIFA '99



■ ИЗДАТЕЛ
EA

**Ако погледнеш назад във времето, когато футболните симулатори не представляваха нищо повече от подритване на топката насамнатам, въобще ни би трябвало да те изненадва фактът, че *ISS* беше кралят в жанра. FIFA '99 бе претендент за трона, а аркадният стил на игра и бързината, с която играчите изпълняваха командите, беше впечатляваща.**

Днес, две години по-късно, управлението на играчите изглежда неадекватно, съставите на отборите не са актуални и тя ти се струва неприлично лоша в сравнение със съвременните заглавия. Сериите на ЕА така и не успяха да достигнат нивото на Konami. Сега това е просто врява. ■



■ ОЦЕНКА ДНЕС
Последвалите две издания от същата серия са определено по-добри. Да не говорим за *ISS Pro Evolution*!

**5** от 10 точки

## Superbikes 2000



■ ИЗДАТЕЛ
EA

**Търсиш още някой състезателен симулатор за PlayStation? А вече имаш всички издания на *F1*? Тогава може би това заглавие е точно за теб.**

*Superbikes 2000* успява да съчетае в себе си истинско мотоциклетно състезание със забавен аркаден екшън. Управлението на машините на практика е доста добро, а шампионатите могат да бъдат играни както в режим на самостоятелна игра, така и в режим за двама играчи, без да ти омръзне. Едно съвсем достойно попълнение към жанра, дори само поради факта, че е нещо по-различно от състезанията на четири колела. ■



■ ОЦЕНКА ДНЕС
Със сигурност се отличава от заглавията от този жанр. Заслужава си парите!

**7** от 10 точки

## Hydro Thunder



■ ИЗДАТЕЛ
Midway

**Качествено заглавие, а отгоре на всичко няма и година от излизането му! Трябва да знаеш, че *Hydro Thunder* е добре дошло допълнение към колекцията ти.**

Играта е повече от впечатляваща при класическите състезания от жанра – състезания със скутери. Лодките се плъзгат и пързалят по водната повърхност през цялото време, но ти осъществяваш абсолютен контрол върху тях. Което от своя страна е доста полезно, имайки предвид маневрите, които трябва да правиш най-малко между 15 опонента.

Като допълнение към погоре казаното са и трасетата, които могат да бъдат „отключени" в шампионата, а също така и в страхотния режим за двама играчи (на разделен екран). Ако се решиш да си я купиш, спокойно можеш да се похвалиш, че притежаваш най-доброто заглавие от този жанр за PlayStation. ■



■ ОЦЕНКА ДНЕС
Ще се забавляваш и в самостоятелната игра, и в режим мултиплейър. С други думи – ценна игра в жанр „състезания със скутери".

**8** от 10 точки

## Knockout Kings 2000



■ ИЗДАТЕЛ
EA

**Няма значение дали играеш като Лара Крофт или Солид Снейк – в *Knockout Kings* можеш да бъдеш наистина Мохамед Али.**

Концепцията е проста: ЕА събра на едно място най-добрите боксьори на всички времена, осигурявайки ти по този начин възможността да се боксираш като Шугър Рей Леонард, Джейк Ла Мота и, ъ-ъ-ъ... Франк Бруно. Всеки боксьор притежава свой собствен стил на бой, който изобилства от разнообразни удари. В битките определено трябва да се вложи мисъл, а имаш възможност да преиграеш най-великите битки на Мохамед Али. Тези факти определено оправдават парите, които би дал. ■




■ ОЦЕНКА ДНЕС
Подобрена в тазгодишното си издание, но все още е на второ място сред заглавията от този жанр.

**7** от 10 точки

## Mortal Kombat Trilogy



■ ИЗДАТЕЛ
Midway

**Наред със *Street Fighter*, серията *Mortal Kombat* е от по-старите членове на „бойното" общество. Както изглежда обаче не е остаряло достатъчно...**

От една страна (добрата) имаш на разположение 28 персонажи, плавни движения и, разбира се, прекрасни смъртоносни хватки и техники. Но все пак геймплеят изглежда доста остарял и малко слабичък в сравнение с актуалните заглавия. Ако трябва да си говорим честно, това е си е чиста отживелица.

И все пак, мъчи ли те носталгия, *MK Trilogy* съдържа всичко онова, от което се нуждаеш, за да оправиш настроението си. ■



■ ОЦЕНКА ДНЕС
Толкова е стара, че е направо за музея. Вярно, че има голяма доза забавление в нея, но само ако те тормози носталгията.

**4** от 10 точки

ПЛАТИНЕНА ИГРА • ПЛАТИНЕНА ИГРА • ПЛАТИНЕНА ИГРА • ПЛАТИНЕН

## WWF Smackdown



■ ИЗДАТЕЛ
THQ

**Най-накрая играта, която направи кеча невероятно изживяване, се завръща за някоя и друга платинена борба в купон, наречен PlayStation.**

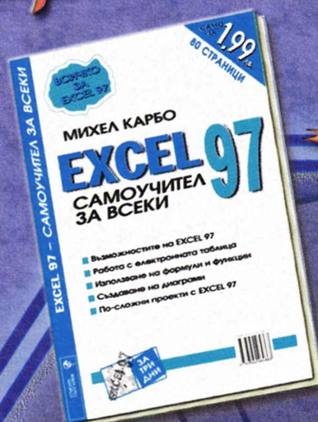
На твое разположение е огромно разнообразие от звезди, в това число Ледения Стив Остин и Скалата. Можеш да избираш дали да се бориш с определен боец, или сам да си създадеш такъв. Има разнообразие и при самите мачове – като например хардкор мачове и двубои в клетка. *Smackdown* бе задмината от продължението си, но все още си остава изпълнена с екшън, размазвания и невероятни движения. Определено заслужава място в колекцията ти. ■



■ ОЦЕНКА ДНЕС
Първата игра, която събра в себе си целия екшън на кеча, и го пресъздаде на екрана.

**9** от 10 точки

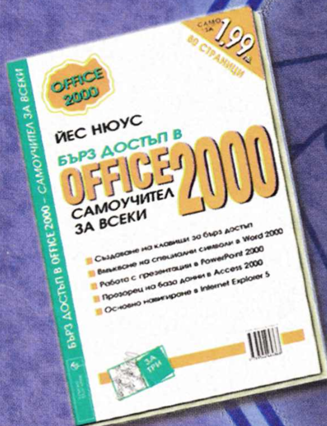
# Ако имате фобия от компютри, поредицата САМОУЧИТЕЛ ЗА ВСЕКИ ще я излекува!




ПОЛЕЗНИ И ПРАКТИЧНИ СЪВЕТИ

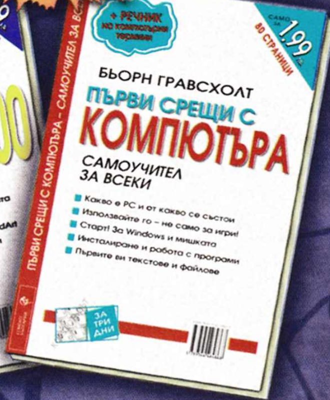



НОВО



















ЯСНИ И РАЗБИРАЕМИ ОБЯСНЕНИЯ

ВИСОКО КАЧЕСТВО НА ИЗГОДНА ЦЕНА

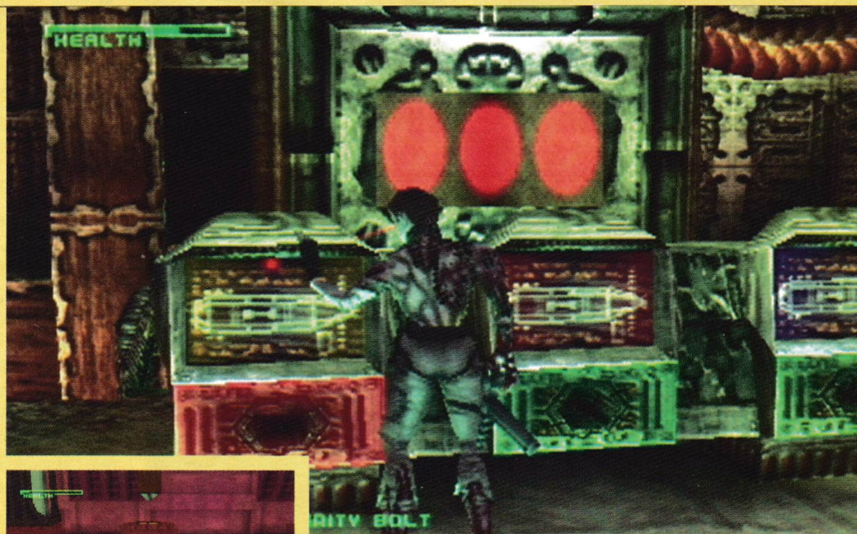
ПОДРОБНА ИНФОРМАЦИЯ

**Ако пък сте компютърофил, поредицата САМОУЧИТЕЛ ЗА ВСЕКИ може да зарадва и вас с безценни компютърни трикове!**

# DOWNLOAD

## С НОВИЯ ДИСК – В ЦАРСТВОТО НА ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВАТА










*Мисли!* В C-12 има не само избиване на извънземни орди. Ще ти се наложи да използваш и мозъка си

Каква радост – SCEE все още издава оригинални и предизвикателни заглавия като *C-12: Final Resistance*! След демоверсията за преглед от диска в миналия брой заслужаваш да се порадваш и на тази версия за игра, за да й се насладиш истински. Друго предизвикателно заглавие беше *Libero Grande*, а и продължението не му отстъпва по нищо. Перспективата от първо лице наистина е доста трудна за управление, но овладееш ли я веднъж, играта започва да прилича на забавна логическа загадка. Очакват те и много рекламни клипове на игри!

### КАК ДА ПОЛЗВАШ ДИСК 8?

**Зареди диска и прегледай игрите с ← и →. Натисни ⊗, за да избереш играта, която искаш. След края на някои игри ще трябва да рестартираш конзолата си.**

**Имаш проблеми с диска?**

Тогава се обади на телефон 02/988-01-20 или 988-01-37. Ще получиш компетентна помощ за отстраняване на проблема.

# C-12: Final Resistance

| | |
|---|---|
| ■ ИЗДАТЕЛ | SCEE |
| ■ ЖАНР | Екшън приключение |
| ■ ПРОГРАМА | Демоверсия за игра |



Земята е във владение на извънземна раса, която не изпитва никакви симпатии към нас, хората. Има само един изход от положението – герой, който да обезвреди злите орди и смъртоносните им машинарии. Намесва се лейтенант Вон – получовек, полумашина, но напълно готов да разкаже играта на извънземните нашественици!

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ:**

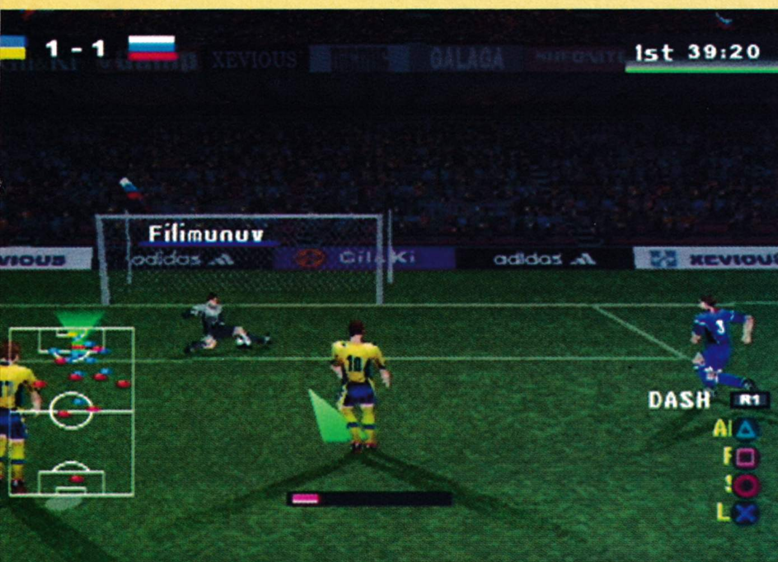
←→↓↑ Посоки
□ Стрелба с основното оръжие
△ Стрелба с вторичното оръжие
⊗ Действие
⊗ Щит
**L1** Редуване на оръжията
**R1** Прихващане на цел

■ **ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ:**

Пълната гама от игрови опции, армии от извънземни, режим от първо лице и много оръжия.

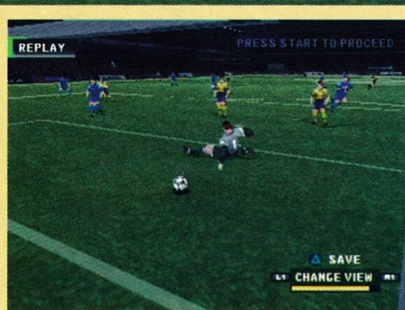
■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:**

Виж голямото ревю в миналия брой.




*Подай я!* Избери грешния играч и ще пропилееш шанса си






# ВСИЧКО ВИЖДАМ

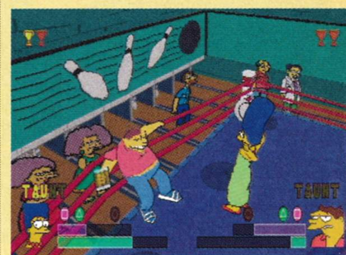
ИЗБРАНИ МОМЕНТИ ОТ ИГРИ, КОИТО СЕ ЗАДАВАТ

## The Simpsons Wrestling

■ **ИЗДАТЕЛ** Fox Interactive
■ **ЖАНР** Кеч симулатор
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за преглед

*The Simpsons* е кажи-речи най-добрият анимационен сериал, появявал се някога. Затова и с нетърпение се чака неговият дебют и в PlayStation формат. В *The Simpsons Wrestling* участват всички всички членове на най-нескопосаното американско семейство, както и много от останалите персонажи, които до един ще се съревновават за титлата Шампион на Спрингфийлд. Гласовете в играта принадлежат на оригиналните дубльори от телевизионното шоу, само че звучат малко повесело и закачливо. В пълната версия на играта ще можеш да набиеш Марги с греблото на Уили Земеделеца или да използваш оригването на Хомър, за да обезоръжиш Бърнс/Смитърс отбора. Хвърли един поглед на ревюто ни на страница 46 за повече информация.




## Libero Grande International

■ **ИЗДАТЕЛ** SCEE
■ **ЖАНР** Футболен симулатор
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за игра

Всеки фен на футболните симулатори винаги е мечтал за заглавие, което ще му позволи да „стъпи“ лично върху тревата на футболния терен рамо до рамо с Бекам, Фиго и Гигс. Точно това е основната идея, заложена в *Libero Grande International.* Независимо че в нея всъщност можеш да бъдеш съотборник само на Бикам, Фего и Гагс. Малък свят – винаги като атакуващ халф. Това определено ще направи живота ти по-вълнуващ.

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ:**
△ Дълъг шут/знак „Подай ми“
□ Задържане на топката/знак „Подай ми“
○ Стрелба/извеждащ пас/шут
⊗ Подаване/знак „Подай ми ниско“
**R1** Спринт
**L1** Стратегия
**R2** Поглед вдясно
**L2** Поглед вляво

■ **ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ:**
В пълната версия на играта има голям брой различни режими и международни отбори.

## Fatal Fury Wild Ambition

■ **ИЗДАТЕЛ** JVC
■ **ЖАНР** Двубой
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за преглед

Това заглавие на SNK в жанр двубой представлява манга поглед върху жанра и използва персонажи и сцени от японските телевизионни анимационни комикси и филми. Екшънът изцяло е издържан в стил *Street Fighter*, с 14 двумерни герои – всеки притежаващ собствени движения и способности, примесен с мощта на *Fatal Fury*, която подсигурява възможност за унищожителни атаки.

Разбира се, един уважаващ себе си двубой е нищо без сценарий, изпълнен с убийствени отмъщения като подплата на действието. В играта двамата братя Тери и Анди (съвсем японски имена, нали!?) се опитват да отмъстят на злия престъпен шеф Гъсока Хауърд за убийството на баща си. За повече информация погледни превюто на страница 33.







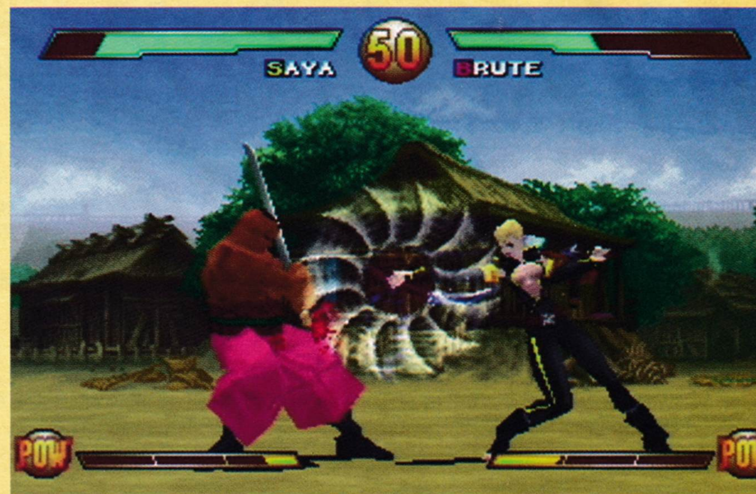
*Жестоко!* Обърни внимание на тази унищожителна атака в двубоя на SNK

# Samurai Showdown: Warriors Rage

- ИЗДАТЕЛ JVC
- ЖАНР Двубой
- ПРОГРАМА Демоверсия за преглед

*Samurai Showdown* е много близка като стил до другото заглавие, което е произведено от SNK и ще бъде издавано от JVC – *Fatal Fury*, макар да е малко по-привлекателна от *FFWA*. На преден план са самурайските мечове, разбира се. Атаките изискват прецизен усет за момента. Ако си се забъркал в този парад на режещи като бръснач мечове, мислейки, че ще се измъкнеш само с натискането на екшън бутона, ще загубиш. Доста грубо!

Детайлните фонове и специалните движения може да не са най-зрелищните, които си виждал, но това не прави играта помалко забавна. Хвърли поглед на видеоклипа в диска. След това имаш възможност да разучиш по-подробно колко остри могат да бъдат мечовете в превюто на страница 36.

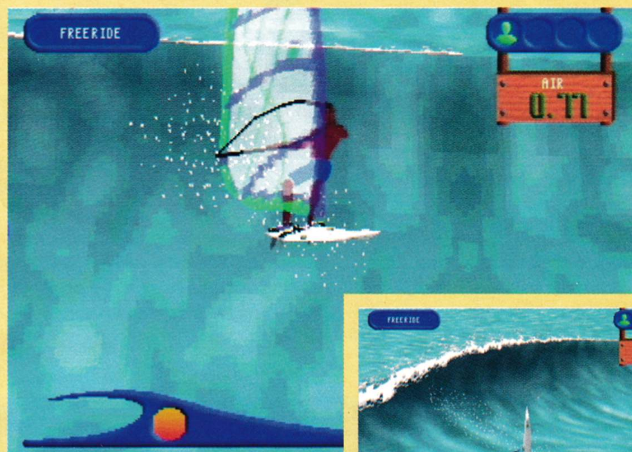



***Виж ти!*** *Битките в SS са прецизни и точни. Дори ако си принуден да се биеш облечен в широки розови панталони*

# California Watersports

- ИЗДАТЕЛ Midas Interactive
- ЖАНР Сърфинг симулатор
- ПРОГРАМА Демоверсия за преглед

В тази игра ще имаш възможността да се насладиш на кристално сините води на „златния щат" – Калифорния, както и да опиташ лично четири екстремни спорта: уиндсърфинг, ветроходство, водни ски и сърфинг. Можеш да правиш каквото искаш в свободния режим на игра или да вземеш участие в състезание като екстремен трик или въздушен номер. Лесното управление ще ти подсигури бързо усвояване на специалните движения, така че няма да прекараш времето си, вкусвайки морската вода непрекъснато.






***Разнообразие.*** *В играта не само ще сърфираш, но и ще караш водни ски, уиндсърф...*

# Panzer Front

- ИЗДАТЕЛ JVC
- ЖАНР Танков симулатор
- ПРОГРАМА Демоверсия за преглед

Танковете може и да не са найвърховните военни машини, за които се сещаш, но са достатъчно разрушителни, за да бъдат включени във видеоигра. *Panzer Front* е повече стратегическа игра отколкото шутър, но пак ще прекараш доста време в елиминиране на врагове. В пълната версия на играта ще управляваш танк по време на Втората световна война, като може да си на страната на Съюзниците или да воюваш за противните нацисти. Ти избираш! Има над 20 танка, които можеш да управляваш, и доста голямо количество мисии, в които да воюваш. В битките ще трябва да приложиш тактика като в *Medal of Honor*, ако искаш да оцелееш и един ден в тази безмилостна война.



# Rugrats In Paris: The Movie

| | |
|---|---|
| ■ ИЗДАТЕЛ | THQ |
| ■ ЖАНР | Платформър |
| ■ ПРОГРАМА | Демоверсия за преглед |

Трета игра за PlayStation, в която дейно участие имат едва-едва проходилите малки „бандити" – след *Rugrats* и *Rugrats Studio Tour: Rugrats In Paris* следва дребните „терористи" до Франция за още едно платформър приключение.

Изградена по сценария на наскоро излезлия едноименен филм, пълната версия на играта ще ти позволи да отведеш малчовците в европейския Раптърленд и да помогнеш за поправянето на робота динозавър на Стю. Ще управляваш един от персонажите, когото ще водиш през 16 нива в Раптърленд, както и в романтичния град Париж в търсене на разни части. Те ще му помогнат да поправи повредения робот динозавър.





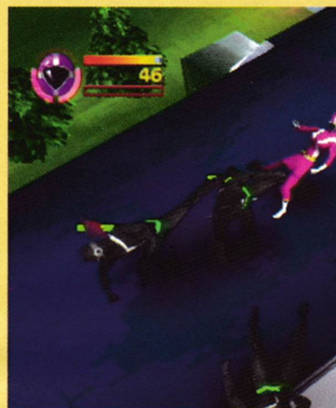

***Разбойник.*** *Телевизионните терористи отново са готови за платформър приключение – този път по-сериозно от всякога*

# Power Rangers Lightspeed Rescue

| | |
|---|---|
| ■ ИЗДАТЕЛ | THQ |
| ■ ЖАНР | Аркейд приключение |
| ■ ПРОГРАМА | Демоверсия за преглед |

Тези мощни извънземни бойци се появяват за пръв път във формат PlayStation с играта *Power Rangers Lightspeed Rescue*, която представлява интересна смесица от доста лека форма на двубой, примесен с аркейд приключение.

В пълната версия на играта те очакват петима невероятни бойци. С тях ще преминеш през пет нива, изпълнени с орди от лоши момчета, върху които ще можеш да прилагаш бойните си умения. В играта има и доста загадки, върху които ще ти се наложи да хубаво да помислиш, пробвайки си път напред. ■







***Още ги бива!*** *Не можеш да ги гледаш по всеки телевизионен канал, но пък играй с тях на PlayStation*

КОЯ ОТ ТЯХ...



ВСИЧКИТЕ!

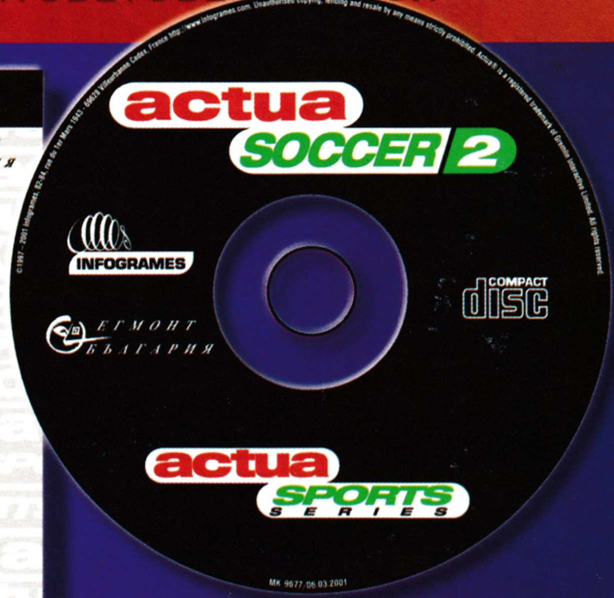
А ВЕЧЕ И НАЙ-НОВАТА



# АТАКА

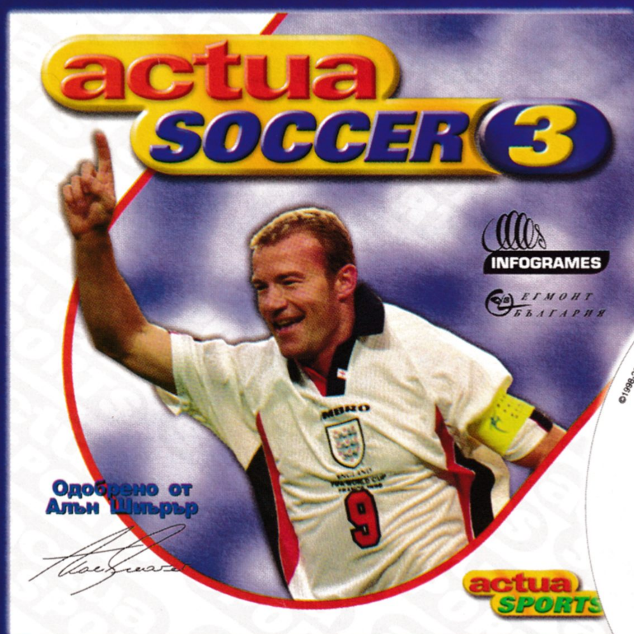
МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА СВЕТОВЕН ФУТБОЛ




**Твоето футболно списание + компютърна игра!**

- ✱ С упътване на български!
- ✱ Само брой 7 и 8!
- ✱ Само за истински запалянковци!







*Не пропускай удоволствието от точното попадение!*

# ПРОПУСНАЛ СИ НЯКОЙ БРОЙ?

### В брой 1
**Оценки на:**
- Dino Crisis 2
- Sydney 2000
- F1 2000 Championship Season
- Mr Driller
- Football Manager 2001
- Team Buddies
- Chase The Express

**В аванс за:**
- FIFA 2001
- Driver 2
- Formula 1 2000
- The Mummy
- Digimon World
- Buzz Lightyear Of Star Command
- F1 World Grand Prix 2000 и др.

**На диска:**
Sydney 2000
Formula One 2000
Grind Session
Dave Mirra Freestyle BMX
Terracon, Driver 2
LMA Manager 2
Superman и др.

### В брой 2
**Оценки на:**
- Driver 2
- Dave Mirra Freestyle BMX
- Formula One 2000
- Wacky Races
- Jeremy McGrath Supercross 2000

**В аванс за:**
- LMA Manager 2001
- Prince Naseem Boxing
- Legend Of Dragoon
- Jungle Book Groove Party
- Buzz Lightyear Of Star Command
- Crash Bash
- Spyro 3: Year Of The Dragon
- C-12 и др.

**На диска:**
Driver 2
In Cold Blood
Incredible Crisis
Prince Naseem Boxing
This Is Football 2
Dino Crisis 2
Alien Resurrection и др.

### В брой 3
**Оценки на:**
- Tomb Raider Chronicles
- Medal Of Honor Underground
- This Is Football 2
- UEFA Champions League Season 2000/2001
- Digimon World
- Prince Naseem Boxing
- Tigger's Honey Hunt

**В аванс за:**
- Crash Bash
- The Mummy
- The Grinch
- Chicken Run
- The Mission и др.

**На диска:**
Crash Bash
Prince Naseem Boxing
Spyro: Year Of The Dragon
TOCA World Touring Cars
Jungle Book Groove Party и др.

### В брой 4
**Оценки на:**
- The World Is Not Enough
- Star Wars Demolition
- MTV Skateboarding
- Knockout Kings 2001
- Ducati World
- Woody Woodpecker Racing
- NHL 2001
- Disney's Dinosaur

**В аванс за:**
- Panzer Front
- Championship Surfer
- Hellboy
- Ford Racing
- 007 Racing
- Blade и др.

**На диска:**
The Mummy
Alex Ferguson's Player Manager 2001
UEFA Champions League Season 2000/2001
Who Wants To Be A Millionaire?
WWF Smackdown 2
Sheep и др.

### В брой 5
**Оценки на:**
- Final Fantasy IX
- Tiger Woods PGA Tour Golf
- Ready 2 Rumble: Round 2
- The Bombing Islands
- NBA Live 2001
- 007 Racing
- Army Men

**В аванс за:**
- Metal Gear Solid 2 (PS2)
- Legacy Of Kain: Soul Reaver 2 (PS2)
- ISS Pro Evolution 2
- NBA Hoopz
- Submarine Commander
- Championship Surfer и др.

**На диска:**
Time Crisis: Project Titan
Frogger 2
Ms Pac-Man
Chicken Run
Bugs Bunny And Taz Time Busters
Asterix и др.

### В брой 6
**Оценки на:**
- LMA Manager 2001
- Danger Girl
- Duke Nukem: Land Of The Babes
- Legend Of Dragoon
- Aqua GT
- Frogger 2
- Galaga
- Spec Ops: Ranger Elite
- WDL: Thunder Tanks
- Ms Pac-Man
- 102 Dalmatians

**В аванс за:**
- The Simpsons Wrestling
- Roswell Conspiracies
- Formula One 2001
- Black & White
- Sheep Dog 'N' Wolf
- Fear Effect 2: Retro Helix
- Gran Turismo 3 (PS2)

**На диска:**
Mat Hoffman's Pro BMX
Driver 2
WDL: War Jetz
Tony Hawk's Pro Scater 2
Spyro: Year of the Dragon
Ready 2 Rumble: Round 2
Legend of Dragoon
Who Wants To Be A Millionaire
Warriors Of Might And Magic

### В брой 7
**Оценки на:**
- C-12: Final Resistance
- Toy Story Racer
- Panzer Front
- Fear Effect 2: Retro Helix
- Buzz Lightyear Of Star Command
- F1 World Grand Prix 2000
- Vanishing Point
- European Super League
- Unreal Tournament (Ps2)
- Summoner (Ps2)
- Armoured Core 2 (Ps2)
- Donald Duck Quack Attack (Ps2)
- Knockout Kings 2001 (Ps2)
- Kessen (Ps2)
- Shadow Of Memories (Ps2)

**На диска:**
Batman Of The Future
Muppet Monster Adventure
Army Men: Air Attack 2
Army Men: Sarge's Heroes 2
The Emperor's New Groove
Iss Pro Evolution 2
C-12: Final Resistance и др.

## ПОПЪЛНИ КОЛЕКЦИЯТА СИ СЕГА – С ТОЗИ ТАЛОН:

Цената на предишен брой е 6,90 лв.,
като ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ поема пощенските разходи!
За да направиш поръчка, отбележи в талона кой брой искаш,
изрежи го (или направи ксерокопие) и го изпрати на адрес:
**1000 София, ул. „Христо Белчев" 21, ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ**
**(Поръчка на списание PlayStation)**
Списанието си ще получиш по пощата с наложен платеж.

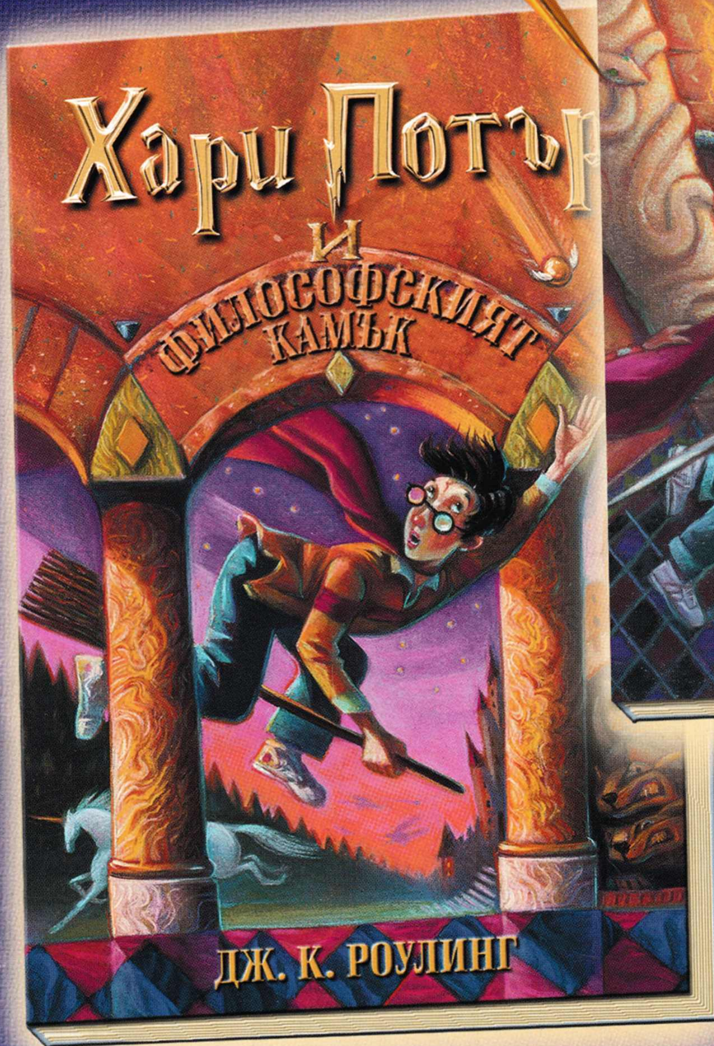
### ТАЛОН ЗА ПОРЪЧКА ЗА СПИСАНИЕ PlayStation

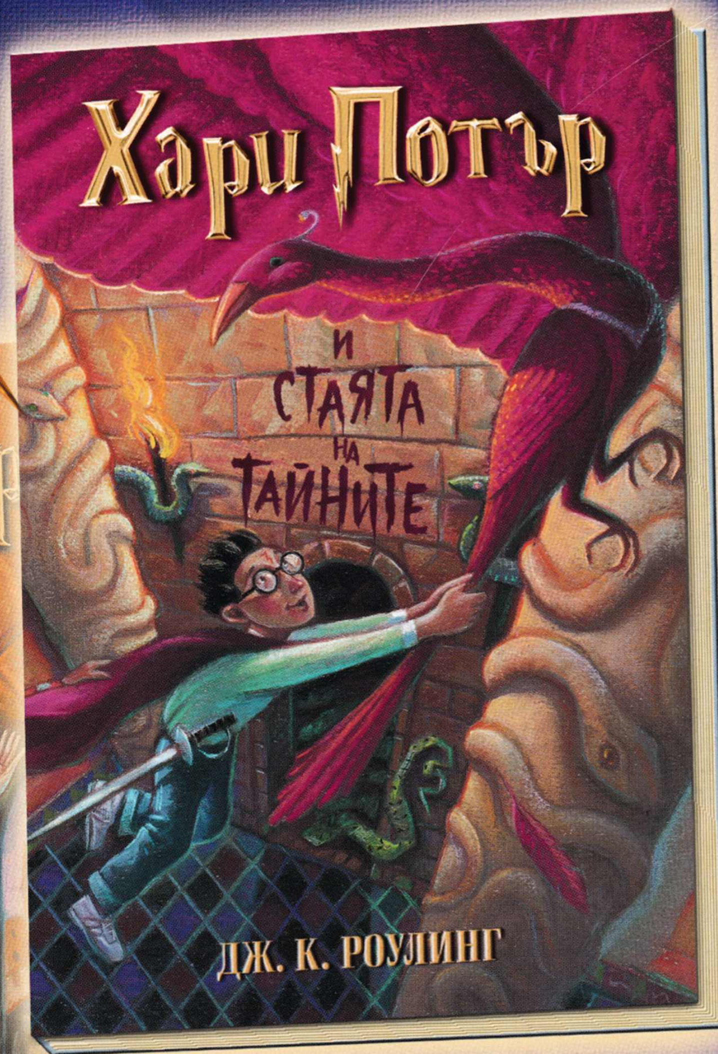
Име ..............................................
Бащино ..............................................
Фамилия ..............................................
Улица ..............................................
Жк .................... Блок .......... Вход ....... Ап. ..........
Телефон .................... e-mail: ....................
Град (село) .................... Пощенски код ..........

Отбележи в квадратчето колко екземпляра от съответния брой искаш да поръчаш

| Брой 1 | Брой 2 | Брой 3 | Брой 4 | Брой 5 | Брой 6 | Брой 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

Прочете ли
най-четените детски книги в света?




ЕГМОНТ
БЪЛГАРИЯ

СКОРО...

СПИСАНИЕ

.net

ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВАТА В ИНТЕРНЕТ



ЕГМОНТ
БЪЛГАРИЯ